ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

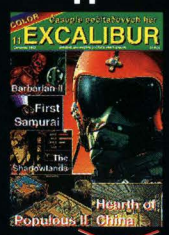
EXCALIBUR

1.3.95
Kč 24,-
41
Sk 30,-
DM 2,-

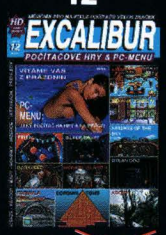
PLATÍ JEN NA ÚZEMÍ ČESKÉ REPUBLIKY - JEN DO 31. BŘEZNA 1995: **SLEVA AŽ 69%!**

SPECIÁLNÍ NABÍDKA

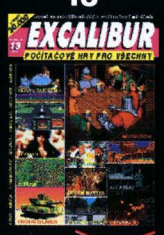
NYNÍ MÁTE MOŽNOST ZÍSKAT STARŠÍ ČÍSLA EXCALIBURU ZA PODSTATNĚ NIŽŠÍ CENY. TENTO NEJČTENĚJŠÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER MNOZÍ Z VÁS ODEBÍRAJÍ NEBO KUPUJÍ, AVŠAK VAŠE SBÍRKA NENÍ KOMPLETNÍ. PROTO VÁM NABÍZÍME TUTO MIMOŘÁDNOU PŘÍLEŽITOST: **1 STARŠÍ ČÍSLO ZA 12 KČ.** NAPŘ. ZA 10 STARŠÍCH ČÍSEL ZAPLATÍTE JEN 120 KČ.

11


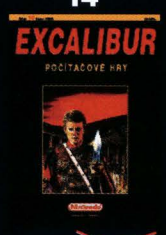
cena ~~24 Kč~~

12


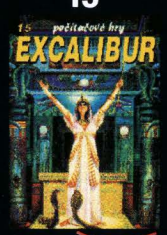
cena ~~24 Kč~~

13


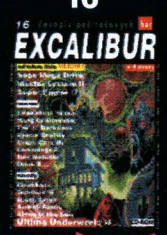
cena ~~24 Kč~~

14


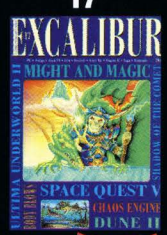
cena ~~29 Kč~~

15


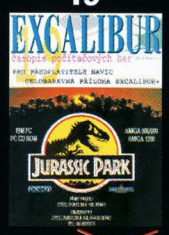
cena ~~29 Kč~~

16


cena ~~29 Kč~~

17


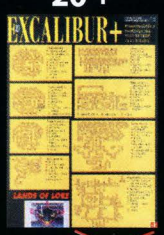
cena ~~29 Kč~~

19


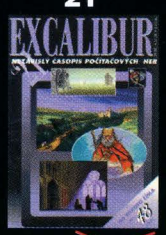
cena ~~29 Kč~~

20

cena ~~29 Kč~~

20 +


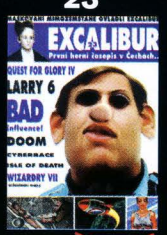
cena ~~5 Kč~~

21


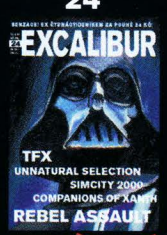
cena ~~29 Kč~~

22

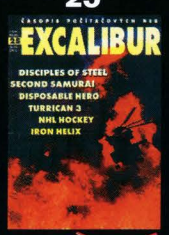
cena ~~39 Kč~~

23


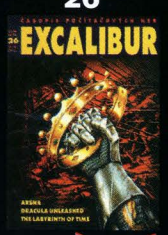
cena ~~39 Kč~~

24


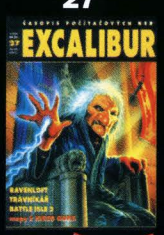
cena ~~24 Kč~~

25


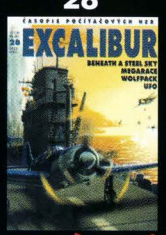
cena ~~24 Kč~~

26


cena ~~24 Kč~~

27


cena ~~24 Kč~~

28


cena ~~24 Kč~~

29

cena ~~24 Kč~~

30

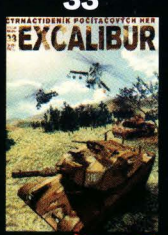
cena ~~24 Kč~~

31

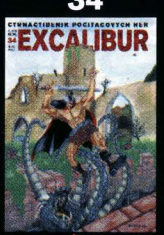
cena ~~24 Kč~~

32

cena ~~24 Kč~~

33


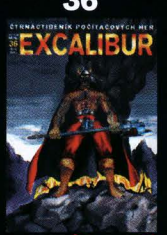
cena ~~24 Kč~~

34


cena ~~24 Kč~~

35

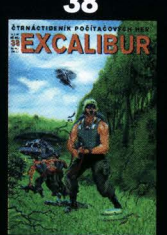
cena ~~24 Kč~~

36


cena ~~24 Kč~~

37

cena ~~24 Kč~~

38


cena ~~24 Kč~~

NA SLOŽENKU TYPU C (K SEHNÁNÍ NA POŠTĚ) NAPIŠTE ADRESÁTA: **PCP, BOX 414, 111 21 PRAHA 1.** ČITELNĚ VYPLŇTE ADRESU, NA KTEROU CHCETE ČASOPISY ZASÍLAT (VČETNĚ PSČ). NA ZADNÍ STRANU „ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE" SROZUMITELNĚ A **ČITELNĚ** NAPIŠTE, JAKÁ ČÍSLA SI PŘEDPLÁCÍTE, VYNÁSOBTE JEJICH POČET CENOU, SEČTĚTE A ZAPLAŤTE NA NEJBLIŽŠÍ POŠTĚ. KONTROLNÍ ÚSTŘIŽEK SI PONECHTE. DO 28 DNŮ PO ZAPLACENÍ SLOŽENKY OBDRŽÍTE OBJEDNANÁ ČÍSLA, KTERÁ MÁME K DISPOZICI, POŠTOU NA VÁMI UVEDENOU ADRESU. ČASOPISY NEZASÍLÁME NA DOBÍRKU. INFORMACE NA TEL: 02 / **66 71 23 15** OD **9.** DO **16. HOD.**

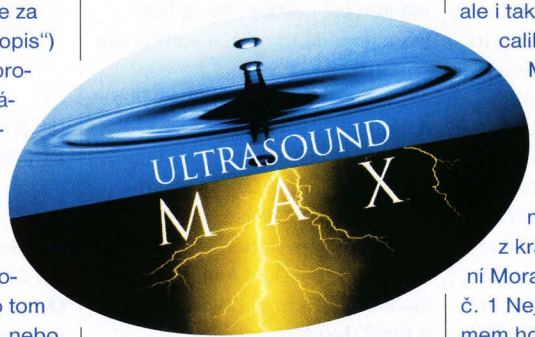
dopisy

Prorok

Budiž pozdraven ty, kdož list tento mou rukou nejistou psaný očima svýma řádek po řádku předčítati kolegům svým v redakci s tebou sedícími budeš, jakož i oni se z pozdravu mého a úcty hluboké těšiti budou...
Hm...
Můžu něco říct? Prosím, prosím. Jenom chvilku... Jo? Tak jo. Tak já teda něco řeknu. No ne, fakt, esli nechcete, tak mi to přímo řekněte. Ale... Tak se nestyďte. No dobře, tak teda jo...
Co se mi nelíbí (ani trošku)? Nelíbí se mi, řekněme si to na rovinu (no dobrá, tak tedy na 98%-ní rovinu, ale níž nejdu) (schovej to... není zajištěná... že to nevadí?... ach ano, ano, chtěl sem říct šedes... padesát... čtyřic... třic... pětiprocent... no tak ne, no, když myslíš...) (z toho by šla hlava kolem i mojí profesorce na matematiku -Muddok), jak přistupujete ke SCORE (snad to nezaměníte za oblíbené „nejmenovaný časopis") a ono k vám. Nešly by tyto problémy řešit? Netroufám si hádat, kdo je tohoto stavu vinníkem, ale celkově se mi zdáte vůči sokovi méně odmítaví vy. Kdo ví... třeba v soukromí pod rouškou tmy... Nešlo by to trochu, trošičku, poopravit? Jim sem o tom už psal, ale buď to nedošlo, nebo na to se@#& (oni). No ale, i kdyby ne, co se dá dělat.
Co se mi líbí, ale šlo by ještě vylepšit Sloh. K chybám v textu se vyjádřit nemůžu. Nejsou. Co se však týče lay-outu: mezi sloupce bych nedával čáry - celá stránka je tak sevřena do několika obdélníků... nic moc. Ocenil bych pestřejší nadpisy. Písmo? Malinko větší - malinko, ale přece (o 15%).
Jo, a ještě dopisy čtenářů - proč sou na začátku? Šup s nima na poslední stránky. Inak dobrý.
Co je špica? Jednoznačně obálka. Ta teda je - mňam (chrousty chroust). Ta vyšla... bomba. Odpovědi na dopisy píšou inteligenti (nečervenejte se, to byla jen zdvořilost, inteligentní tvor má IQ nad 15, což splňujete, ale...) (no, dohromady možná -Muddok). In/Out - to je MEGA SUPER TOTAL MOZKO-DESTROYER ATOM PLUTON NEUTRON BOMBE. No, tak žhavý to zase není, ale stojí to za to, vlastně ono za to, co ono to za to ono to... Recenze sou dobrý - nepříliš stručný, nepříliš rozplizlý (2 strany a více), početný, snad jen ta sranda, ale i to se časem podá. Tabulky hodnocení líbí, nechat jak sou. Souvislosti sou sympatický, ale proč se tomu říká „souvislosti"? Sayrayt je divnej (ale já taky a tak si rozumíme).
Poznámka k poslední stránce. Návod na hru na předposlední straně v čísle 39 mě uvedl do stavu hlubokého zamyšlení nad nucenými odlišnostmi vašeho časáku. Asi něco jako dopisy vpředu, ne? proč? Ale co, stejně je to fuk. Ale nad těma „NUCENÝMA ODLIŠNOSTMA" se zamyslete.
J. Löw, Brno

Ahoj husito,nezlob se, že jsem trochu zkrátil tvůj dopis - pouze o části „úvod závěru" a o „závěr", kde vesměs nic zajímavého nebylo. Ke Score přistupujeme velmi prozaicky, stylem zvaným „jak vy k nám, tak my k vám". Nám se současný lay-out také zrovna moc nelíbí, ale není daleko doba nápravy. Dopisy čtenářů jsou na začátku, jelikož ze zkušeností vyplývá, že jsou jednou z nejvíce čtených rubrik. Mezi námi, nestuduješ zrovna atomovou fyziku? Tak promiň, já se jen ptal. K poslednímu odstavci tvému jen jednu poznámku. Je v přirozenosti člověka snažit se lišit...

Muddok



Surrealismus a Excalibur

Vážená redakce počítačových maniaků! Asi před rokem se mi do ruky dostal váš časopis Excalibur. Když sem ho čet, tak se mi tak zalíbil, že si ho každej měsíc 2x kupuju. Je to bombastickej časák a sou v něm pěkný plakáty. V 38. čísle jste psali, abychom vám napsali nějaké nápady ohledně Excaliburu. Mohli byste tam dávat více inzerce. V „třicetosmičce" nebyla skoro žádná a nemuselo by tam být tolik reklam. Ale já píšu hlavně kvůli něčemu jinýmu. Já jsem milovník počítačových sci-fi her a strašně rád kreslím obrázky a jestli bysem nemohl vám do redakce poslat nějakej kreslenej námět na titulní stranu. Nic bych za to nechtěl, šlo by mi jen o vlastní potěšení. posílám vám jeden obrázek, abyste mě posoudili. Když-tak mi odpověď napište do Excaliburu.
P.S. Sorry za ten pravopis a Čau.
Jakub Budu z Přelouče

Milý Jakube, vřele Ti děkujeme za tvé podnětné návrhy, diskutovalo se o nich do té doby, než si někdo prohlédl zaslaný obrázek. Posléze část redakce odpadla a zbytek prchajících tvrdil, že má dojednanou schůzku a přišli by tam pozdě.

Muddok

Karty zvukové

Zdravíme všechny v redakci (dokonce i amigisty) (jo a dokonce i toho s plínkama, co se krčí v koutku se svým cé 64)! Bla bla bla váš časák je supersuper... jinak bysme nebyli vaši předplatitelé. Ten váš časák je fakt po raz... dva... tři... štyry... po třetí super, ale i tak skvělej časák jako je Excalibur má svoje mouchy.
Myslíme si, že trocha kritiky neškodí a jestliže se vám náš dopis nebude líbit a nebude vám připadat dost dobrý klidně ho otisknout nemusíte. Začneme z kraje. (Vy jste taky ze severní Moravy kluci? -Muddok)
č. 1 Nejsme spokojeni se systémem hodnocení. Nelíbí se nám, že hry postupem času ztrácí procenta. Nevíme jak vy, ale asi plno lidí s námi bude souhlasit, jak předpokládáme, bude každého zřejmě zajímat, jak ho hra bude bavit, když si ji koupí. Zkuste třeba uvádět původní počet procent a vedle ten váš počet, který je aktuální. Takto vznikají různé zmatky, které se motají okolo toho.
Např.: V jednom čísle si autor určité recenze pro porovnání uvede u hry 75% a druhý u té samé hry 41% (není to praštěný, že jo, Pytlíku a Rogere?).
č. 2 OBAAAL!!!!!!!!!! Promiňte, ale tohle vám zkritizovat musíme, my si nemůžeme pomoci, ten želízko (velké počáteční písmeno si podle nás nezaslouží) je vopravdu B.....T (doplnit si snad dokáže každý sám). Fakt nevíme jak vy, ale ty vobrázky jsou pitomý. Proč tam nedat nějaké jiné, třeba z her na CD-ROM nebo z obalů her nebo už nevíme. Ale TOHLE TOHLE to nám lidi, prosíme vás, nedělejte, to je fakt HUMUS.
Jinak dobrý, nechceme vás urazit, protože od svých černobílých začátků, kdy jste u nás byli jediný

obsah

RUBRIKY

DOPISY 3
OBSAH 3
HITPARÁDA 5
KALEIDOSKOP 6
MAGAZÍN: TOP STEN 8

RECENZE

AMERICAN GLADIATORS 21
BLACKTHORNE 20
JUNGLE STRIKE 14
KING'S QUEST VII 18
MENZOBERRANZAN 23
MORTAL KOMBAT II 26
NHL HOCKEY 95 22
RAMONOVO KOUZLO 28
RISE OF THE TRIAD 24
ROADKILL 15
TOP GEAR 2 27
TOWER POWER 17
U.S. NAVY FIGHTERS 12
WING COMMANDER III 10

NÁVODY

DRAGONSTONE 32
RETRIBUTION - 2. ČÁST 30

INZERCE

ATLANTIDA 29
GAMES WORLD 29
JIMAZ COMPUTER 29
JRC 23, 29
PROCA 16
PROXIMA 29
VOCHOZKA TRADING 29
ŘÁDKOVÁ INZERCE 7

PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYJDE 16. BŘEZNA

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).
REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok).
PŘISPĚVOVATELÉ: Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarz (Alli).
ADRESA REDAKCE: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.
SLOVENSKÁ REPUBLIKA: Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94.
PŘEDPLATNÉ PRO SR: L.K.Permanent, tel.: 07/289053

COPYRIGHT© Popular Computer Publishing, 1994. Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Ceny inzerce v Excaliburu

Celá strana color *(210 x 297 mm)* 20.625 Kč !!!
Slevy až 20%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.
Na vyžádání zašleme Souhrn informací pro inzerenty
Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

Kde sehnat starší čísla?

ALFA COMPUTER, 28, října 243, Ostrava
ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě
AMIGA INFO, Šumavská 19, Praha 2
ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav
ATLANTIDA, Slezská 48, Praha 2
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602, Martinská 5, Praha 1
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň
VOCHOZKA TRADING, Bolzanova 42, Brno

Předplatné - samé výhody:

- **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích
- **zasílání** ve speciální modré fólii
- **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného
- **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství
- **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla *
- **avizo** - včas Vám nabídneme prodloužení předplatného na další čísla
- **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace
- **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **
- **levnější Excalibur** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč
- **Excalibur I pro čtenáře ze Slovenska**

Předplatné na Slovensku je: Excalibur 30 Sk, Level 40 Sk. **Návod:** Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č.4, 834 14 Bratislava 34.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/28 90 53.**

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání

** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobírky: u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědna za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazku firmy Games World.

herní časopis, jste se opravdu rychle vypracovali. Ještě pár neděl a budete dokonalí. Ještě, než skončíme tento dopis, měli bychom na vás s kamarádem pár otázek.

❶ Jelikož jsme oba majiteli PC 486 DX2/66 MHz, chtěli jsme od vás - odborníků (?) doporučit nějakou solidní (hodně solidní) zvukovou kartu. –prosím–

❷ Kde bychom mohli sehnat tu expanzní kartu pro PC na soft z 3DO a kolik by nás stála?

Zdraví vaši oddaní pařani
JOESON a McTOMPHSON

Zdař Bůh milý JOESONe a McTOMPHSONe, se systémem hodnocení není spokojen kdekdo. Já osobně ho považuji, mírně řečeno, za trochu stupidní. Jak jsem již naznačil v jedné odpovědi, leccos se bude možná měnit... Okolnost, kterou uvádíte, není politování hodná. Jedná se totiž o tzv. Murphyho Paradox. Jedná se v něm v kostce o toto: když tři dělají jedno a to samé, vždycky se najde čtvrtý, který to udělá dobře. Obálky jsou další častě kritizovanou věcí. Ono to není ale tak jednoznačné, jak se zdá. Polovina dopisů, které se vyjadřují k obálkám, Želízka zavrhuje a ten zbytek zase vynáší do nebes. (Zbytek je ten správný název pro ten jeden dopis ze sta. - JKL) Protože těch záporných dopisů je místy více (není polovina jako polovina), obálky se změnily a budou měnit.

❶ Hodně solidní zvuková karta znamená hodně peněz. Ze současných nejlepších karet bych doporučoval buď Sound Blaster AWE 32 nebo Gravis Ultrasound Max. Gravis je cenově poněkud přijatelnější (okolo osmi tisíc; SB AWE 32 zhruba dvanáct tisíc), ale není kompatibilní se SB - asi třetina her stále ještě neumožňuje volbu Gravise - a softwarové emulátory nejsou dostatečně kvalitní.

❷ Přestože o této kartě již bylo popsány stovky reklamních letáků, zatím se na našem trhu neobjevila. Já sám si myslím, že to zas takový trhák nebude, protože podle prospektů bude obraz z 3DO vidět v okně Windows. Jakmile se ale tato karta u nás objeví, určitě se o tom v Excaliburu dočteš.

MUDDOK & JKL ■

Amiga a CD-ROM

Nazdar redakce Excaliburu. Rozhodl jsem se vám napsat, protože těch zákysů se pořád hromadí, že jsem zoufalej. Mám Excalibur předplacenej a je fakt, že chodí v modrém obalu a poslední dobou i dřív než do PNS. Čet jsem Level, ale na vás to nemá. Přimlouváme se také za nápad uvést u her délku v MB. V Excaliburu 39 jste u hry Fields of Glory dali 78% a o tři strany dále jste té samé hře dali 75%? Ale to je jen malá a snad jediná chyba, kterou bych vám chtěl vytknout. Mám Excalibur předplacen do 41. čísla a musím si vás předplatit dál, protože stojíte za to. teď k těm zákysům:

❶ Nevíte, kdy se dodělá DOOM nebo nějaká stejná hra na Amigu? Co?

❷ Mám tiskárnu D100 ? (Já vím, žádnej zázrak?) na Amigu. Neznáte náhodou nějakej textovej program , který s ní pracuje?

❸ Mám hru Litil Divil a když jdu v prvním kole naproti obchodu, má tam být pavouk, ale já tam mám tmu. Je to nějaká softwarová chyba?

❹ Jdou harddisky na PC dát i na Amigu 1200?

❺ Jaká se vám líbí hra na Amigu?

❻ Jste normální? Jíte plakáty?

❼ Otázka pro Lewise: Jakej máš počítač? A nevykrucuj se!!

❽ Vyplatí se CD na Amigu? Vyplatíte se vy? (Ech, pochybuješ snad o tom? -Muddok)

❾ Proč se tak blbě ptám?

❿ Má Beast svoje zuby?

Tak to by bylo k mým otázkám. Věřím, že mi odpovíte!

Sorry za mé překlepy. Tak zas příště

P.S. Vážně jsou ty Beastovi zuby jeho? Hmmmm!

Karel Žabka, Chvalkovice

Ahoj, Kájo, to, že Excalibur chodí předplatitelům dříve, je znamením, že distribuce začíná fungovat. To, že chodí v modrém obalu, je plnění slibu, který dal vydavatel svým čtenářům. Někteří recenzenti ve svých dílech uvádějí délku hry na harddisku, ale já osobně se domnívám, že je to zbytečné. Pokud má hra nějak enormní délku, je to obvykle uvedeno. Za poněkud zmatený přístup k procentům může WotaN, ale soudím, že není na vině, neboť hry ztrácejí časem procenta a recenze nevznikly ve stejném čase.

❶ Obávám se, že nikdy.

❷ Nechtěl bych aby tato odpověď vypadala jako ta předešlá, ale poslední program, který jsem viděl a který tisknul na tuto tiskárnu, byl na ZX Spectru. Ale to neznamená, že někde neexistuje amiga - nadšenec, který si pro tuto tiskárnu udělal ovladač sám. Tak co ozvete se někdo a pomůžete Karlovi?

❸ Skutečně se nejspíš jedná o softwarovou chybu, neboť nám všem ostatním pavouk s pavučinou ve hře neschází.

❹ Samozřejmě, již několikrát jsem zde na tuto otázku odpovídali, jde to. Limitujícími faktory jsou jen výška harddisku (aby se vešel do Amigy) a sehnat někde redukci z 2.5„ na 3.5". Nejlépe v nějaké prodejně specializované na amigy. (Amiga Info, Presto CS atd.)

❺ Jungle Strike

❻ Pochopil jsem to tak, že pokud jsme normální, tak jíme plakáty. Nejsme normální, plakáty nejíme.

❼ Nebohý Lewis raději prchnul oknem, než aby vyzradil, že má Amigu.

❽ Jak komu. Když máš dost peněz na CD hry CD32, tak určitě ano. Převážná většina jich totiž bude fungovat i na Amize 1200 s CD-ROMem a odpovídajícím softwarovým řadičem. Samozřejmě musíš koupit jen CD-ROM speciálně určený pro Amigu 1200. (Většinou se připojuje přes rozhraní PCMCIA.)

❾ Proč se tak blbě ptáš?

❿ Proč se ptáš? Chybí Ti snad Tvoje?

MUDDOK & JKL ■

A zase CD

Nazdar vy všichni, co máte na svědomí Excalibur!

Omlouvám se, že píšu ručně, ale do 12.53 hod. jsem odvirovával své PC. No a skončilo to tak, že jsem do příkazové řádky napsal „format c:". Smutný konec, co? Bylo to jen kvůli jedné hloupé (ale suprově zpracované) animaci. Takže teď mám na počítači jen pár systémových souborů. Již ale k věci, mám tu pár otázek, připomínek a postřehů:

❶ konec války Amigy a PC. Hůůrá

❷ nemám CD-ROM a z toho vyplývá má první otázka: Slyšel

jsem, že CD-ROM Mitsumi jsou sice levné, ale občas mají problémy s čtením cédéček. Co je na tom pravdy?
❸ Plakáty jsou většinou dobré, ale ocenil bych méně „ztřeštěné" výjevy.
❹ Jaký máte názor na Virtuální Realitu na Excalibur Show (mě tedy zklamala).
❺ A poslední otázka je pro „filosofický tým Haquela P.Tickwy" (viz. Level č.1, rubrika „věřte nebo ne"). Když mám jen 286 AT 1 MB RAM, 40 MB HDD - nebylo by lepší z peněz, které šetřím na 486 DX + CD-ROM (mám 840 Kč) koupit si provaz a někde si zahrát na Vencu Záhyba, když tě zklame? (Tj. OBVĚSIT SE?)

No, nepsal bych sem to známé „vsadím se, že to neotisknete" kdybych měl jistotu, že otisknete. Jelikož jistotu nemám, tak se „VSADÍM, ŽE TO NEOTISKNETE".
To je vše, doufám, že jsem nebyl při psaní moc ospalý (to pak píšu „blbý kecy").
Tak čau, zas někdy
P.S. Nic si nedělejte s délky mýho dopisu. Já píšu hrozně velkejma písmenama! **Forbes**

Nazdar Forbesi, smutné věci se to dějí. Jeden ani nemžikne a má vira. Alespoň máš teď hodně místa na harddisku.
❶ Správně! Zahájíme okamžitě křížovou výpravu proti konzolím!
❷ Čirou náhodou zrovna CD-ROM od Mitsumi mám. Něco pravdy na Tvých informacích nesporně bude. Občas má moje mechanika problémy a semtam nějaká hra i spadne. Ale stává se to málokdy a jde to přežít.
❸ Myslím, že si někdy budeme muset popovídat o symbolismu...
❹ Já jsem z ní zrovna nadšený nebyl.
❺ Konečně! Milý hochu, dostává se Ti výsady, jenž se poskytuje jednou za život. Jsi první komu náš redakční tým psychologů bude radit. Čti následující řádky pozorně. S Tvým problémem se setkáváme velmi často. Sebevražda není tím nejlepším řešením. Pomysli na rodiče. Těch 840 Kč investuj rozumně. Jo, Bingo - peněz jako železa.

MUDDOK ■

Ostrůvek oslů

Vážená redakcia EXCALIBURu!
Nie, nebojte sa, nepíšem tento list v škole, ani na iných verejných priestoroch, ale doma na mojom PC v MS Workse.
A začnem rovno z ostra:
❶ Excalibur (38), ktorý vyšiel 16.1. mi poštárka dala do schránky až 26.1. A tu sa dostávame k otázke: PREČO? (Znamená to, že najbližší Ex. mi príde 11.2.?).
❷ Listujem si v starších číslach EX a hovorím si: „Niet nad staré dobré čísla ako 21 či 23!" a od vtedy to už ide s Vami len dolu kopcom: menej strán, nepekné obálky, samé PC CD-ROM hry (ako keby tých nových na PC „disk" nebolo dosť)...
Nuž a tu sa opať dostávame k otázke: PREČO? Nechápem, kde beriete tie listy, v ktorych hovoria, že ste stále lepší. (Zrejme sa dve hodiny v tých listoch hrabete, abyste našli aspoň jeden taký. A ak toto nevytlačíte, tak to len mój predpoklad potvrdí!)
Všimol som si, že máte nových redaktorov. Zatial ma ich recenzie nenadchli, ale dúfam, že sa zlepšia.
Ešte niečo... Keď som čítal EX 38, dostal som šok. Na str. 16 pri hre Superhero v tabuľke ste zaradili hru Tajemství os. os. pred Larry VI a Indy Jones IV. Veď to je zneuctenie takých zvučných mien ako Sierra a Lucas Arts. Zrejme Vám ešte nikto nevysvetlil pojem ADVENTÚRA.
A ak to takto pojde ďalej, veľmi tuho budem rozmýšľať, či si predplatím ďalšie čísla Excaliburu.
P.S. Ten modrý obal je fakt dobrý.
Vášnivý drvič **Miro J.** z Nitry

Vášnivý drviči Miro, to, že píšeš dopis doma je skvělé, ale mne Tvé svědomí zase tak nedojímá. Proč Ti pošťačka dala Ex 38 do schránky o 10 dní později? Je to tím, že od ledna došlo ke změně poštovního styku mezi ČR a SR a tak nám dalo trochu práce dostat Ex až k tobě domů. Herní trh se pomalu, ale jistě začíná orientovat na CD hry. Disketové verze vycházejí obvykle později a jsou o něco ochuzené. Proč? Hádej... Je mnoho lepších způsobů, jak si zajistit otištění dopisu - např. inteligentní a podnětné dotazy. Ale ta Tvoje zprofanovaná výhrůžka... No dost, pokračujme. Souhlasím s tím, že Tajemství Oslího ostrova by se nikdy nemělo dostat před takové velikány jako je např. Indy IV. Pravdou je, že pojem „adventúra" nám ještě nikdo nevysvětlil a nikdo neví, co to znamená. Patrně má nějakou souvislost s adventem.

MUDDOK ■

S Cannonem na Amigu

Vážená redakce, Váš časopis je prostě skvělý...
Měl jsem A500, prodal jsem. Chci si koupit A1200. Mám na vás pár dotazů:
❶ Jaký očekáváte cenový vývoj Amigy 1200? Kde se dá sehnat nejlevnější A1200?
❷ Mám si k Amize koupit barevný monitor nebo malou BTV? Co má lepší grafiku (obraz)?
❸ Existuje nějaká půjčovna her a programů A1200?
❹ Kolik misí má hra CANNON FODDER? (Dohrál jsem jich 20 a další mi nefungují.)
❺ Nevíte něco o Mission disku na CANNON FODDER CARIS SMAS?
(Nevím, zda je název přesný). Případně, kde by se dal sehnat?

❶ Složitá otázka. Po krachu Commodora ceny A1200 vyletěly nahoru. Jsou naprosto přemrštěné a i tak dá velkou práci někde A1200 sehnat. Pokud se Commodore „zmátoří" a začne vyrábět, budou muset ceny A1200 i A4000 velmi rychle klesnout, aby byly konkurence schopné.
❷ Lepší obraz je samozřejmě na monitoru. I když některé barevné televize připojené přes SCART, jsou plně vyhovující. (To však většinou nelze říci o přenosných BTV.) Jestliže ovšem budeš chtít využívat pro seriozní práci vyšší rozlišení A1200, musíš si pořídit Multisync monitor (je asi o 4000 - 5000 dražší), nebo si později koupit ještě jeden VGA monitor s redukcí.
❸ Není nám známo. Oficielní půjčovna her na kterýkoli počítač patrně neexistuje.
❹ nevím
❺ patrně se jedná o Vánoční (Chrismas) ukázkovou reedici této oblíbené hry, šířenou i jako shareware.

JKL ■

Každý došlý hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády.

PC

1. **Doom II,** ID software
2. **Warcraft,** Blizzard Entertainment
3. **Transport Tycoon,** Microprose
4. **TFX,** Digital Image Design
5. **Dune II,** Westwood
6. **Quarantine,** Gametek
7. **Lands of Lore,** Westwood
8. **System Shock,** Origin
9. **UFO,** Microprose
10. **Dreamweb,** Empire software

AMIGA

1. **Jungle Strike,** Ocean
2. **Tower Assault,** Team 17
3. **Dune II,** Westwood
4. **TFX,** Digital Image Design
5. **K240,** Gremlin
6. **Lion King,** Disney software
7. **The Settlers,** Blue Byte
8. **Black Crypt,** Raven software
9. **Mortal Kombat,** Virgin
10. **Universe,** Core Design

ST

1. **Cannon Fodder,** Sensible software
2. **Sensible Soccer Int. Edition,** Sensible software
3. **War in the Gulf,** Empire
4. **Starball,** Volume 11 Development
5. **Ishar II,** Silmarils
6. **Ishar III,** Silmarils
7. **Elite II - Frontier,** Gametek
8. **Beast Lord,** Grandslam
9. **Tower Power,** Johnnie Chan
10. **Crazy Cars III,** Titus

EXCALIBUR

1. **Wing Commander III,** Origin
2. **Sensible World of Soccer,** Sensible software
3. **Transport Tycoon,** Microprose
4. **Warcraft,** Blizzard Entertainment
5. **ROA2: Star Trail,** Interplay
6. **UFO,** Microprose
7. **Doom II,** ID software
8. **Pinball Illusions,** 21 st Entertainment
9. **US Navy Fighters,** Electronic Arts
10. **Ecstatica,** Psygnosis
11. **Dreamweb,** Empire software
12. **Quarantine,** Gametek
13. **Heretic,** Raven software
14. **Jungle Strike,** Ocean
15. **Lion King,** Disney software
16. **FIFA Soccer,** Electronic Arts
17. **Road Rash,** Electronic Arts
18. **K240,** Gremlin
19. **Rise of the Robots,** Time Warner
20. **7 dní a 7 nocí,** Vochozka Trading

kaleidoskop

Nintendo konečně vyhodilo na trh nová dobrodružství starého dobrého Donkey Konga (to je už skutečně věc pro pamětníky). „Donkey Kong Country" byla již dlouho dopředu reklamována skvělými obrázky renderovanými v Alias Power Animatoru. Výsledek je naprosto fascinující grafika. Nápad bohužel chybí. DK prostě běhá v tropických pralesech, na zasněžených pláních, nebo plave pod vodou. Občas se také sveze na nosorožci, nebo si lehce za Indiana Jonesuje na vozících v dolech, přičemž cestou sbírá bonusy a ničí „baddies". Opravdu originální. Eeeeh. ● Už jste někdy stavěli model pirátské lodi? Znáte to, plno plachet, stěžňů, ráhen, provazových žebříků atp. V novém filmu režiséra „Smrtonosné pasti 2" Rennyho Harlina „Cutthroat Island" (Ostrov podřezaných hrdel) bude takových lodí hned několik. A všechny počítačové! Aby vytvořili dokonalou iluzi, používají počítačovi technici z Boss Film Studios (ILM už ztrácí monopol) hned několik programů. Matadorem vykreslí různé povrchy a Kinemation jim poslouží na jinak velmi problematické plachty. Trochu se mi zastavuje tep, když na to pomyslím, ale na druhou stranu, když mohou být všechny vesmírné stanice, exploze a jiné efekty americké TV show „Babylon 5" (obdoba Star Treku) tvořeny na obyčejném desktopu (!!!), tak proč ne. ● Humongous Entertainment v čele s Ronem Gilbertem vydává další dobrodružství malého autíčka „Putt Putt Joins the Parade" (PP se připojuje k průvodu) pro IBM PC CD-ROM. Zatímco jeho konkurenti renderují a 3D modelují ostošest, Gilbert se drží klasického Disneyovského postupu. Jeho dvacet animátorů používá jejich vlastní software pro zpracování ručních kreseb. Pro svůj další projekt o Freddie Fishovi (to je taková ta fialová rybka) by už ale chtěl začít používat modernější technologie. ● Když už se tak hezky meleme kolem počítačových animací, jestlipak víte, že v roce 1986 byla cena jedné animované sekundy (záleží pochopitelně na její náročnosti, takže se uvedené ceny mohou lišit film od filmu) zhruba $10 000 (deset tisíc)! A dnes? Díky našim miláčkům (myslím ty rozkošné, většinou šedé, krabice s klávesničkami) klesla v současné době na přibližně $1 000 (jeden tisíc)! Přestože by si některý ekonom mohl spočítat, že business v animacích musí skomírat, opak je pravdou. ILM bude mít do konce roku na dvě stovky počítačů jen pro animace (nejedná se při tom jen o nějaká obyčejná Pentia) a Alias dokonce vyrábí pro Nintendo 3-D animační program, který má běžet na jejich nové 64 bitové konzole! Jurský Park si pak budete moci vytvořit v teple domova, na vaší televizi. ● Technická zajímavost - v roce 95 se má na trhu objevit pětipalcový High Density Disk s kompresní kapacitou, která pojme dvouhodinový film! Zdá se, že Laser Disky, které se nikdy pořádně neujaly, budou mít odzvoněno i přesto, že se pouze na nich vydávaly speciální edice filmů jako byl Abbyss (viděli jste třeba tu obrovskou vlnu tsunami na konci filmu? Zvedne se a zmrazí v prostoru), nebo Terminátor 2 (Laser Disc edice je o šestnáct minut delší a obsahuje např. scénu, kde John učí Terminátora smát se, nebo jinak vystřihané speciální efekty rozplizávajícího se T-1000). ● Time Warner otevřel další proud informační highway příštího tisíciletí a to i přes mizerné prognózy mnohých analytiků. Zavedl na Floridě (Orlando) první Cable Video On Demand (VOD). O tom, že je celý projekt značně komplexní, svědčí i fakt, že měl deset měsíců zpoždění! VOD prý přišlo na něco okolo sta milionů dolarů! Time Warner počítá s tím, že by se na jeho síť mělo velmi rychle napojit nejméně 400 000 účastníků. VOD nabízí totiž více než jenom kterýkoliv film v kteroukoliv dobu (a ještě si ho můžete zrychlovat, nebo zastavit). V přehledných 3D menu si můžete vybrat ze zpráv, různých obchodních služeb až do domu a dokonce i z počítačových her. Cena jednoho boxu se ale pohybuje řádově v několika tisících dolarů a to ještě nezmiňujeme poplatky z používání. Právě to se zdá být hlavním zdrojem skeptických předpovědí. Ať tak či onak, ta 1 (slovy jedna) rodina, která je zatím (polovina prosince 94) na síť připojena si VOD nemůže vynachválit. ● Windows 95 patrně slibují větší rychlost i komfort, než jejich předchůdce (nebo spíš předplazec). Jen tak si lze vysvětlit zvyšující se zájem o tuto platformu. Accolade například připravuje „Jack Nickolas Golden Bear Edition", což je nová golfová hra s vlastním editorem a na jedné výstavě dokonce pod Windows v pohodě spouštěli Dooma. Planý poplach, nebo revoluce? ● Filmová licence pro nový Sci-Fi film Kevina Costnera Waterworld neskončila s podivem ve spárech Oceanu, ale v šikovných ručkách Interplay. Uvidíme co si s ní počnou. Snad neskončí stejně jako film, který je v současné době zpožděn o několik měsíců a jehož rozpočet se vyšvihl někam nad 140 milionů dolarů!!! Jen pro srovnání: rozpočet Terminátora 2 nepřesáhl sto milionů a True Lies se všemi efekty přišly na 120 milionů. Průměrný film v Hollywoodu stojí stále okolo 25 milionů. ● Zdá se, že síla námětu z Vetřelčí trilogie nevysychá. Virgin připravuje na rok 1995 hru Alien Alliance s údajně fantastickou grafikou. No uvidíme, uvidíme! ● Encyklopedie na CD si úspěšně razí cestu, což je jistě příjemné zjištění. Občas ale trochu zarazí nápady tvůrců. „Wall" (Zeď) například vůbec nesouvisí se slavnou „The Wall" od Pink Floyd. Jedná se o multimediální historii slavné stavby ve Washingtonu, USA. Na dlouhé zdi tam jsou vyryta jména všech amerických vojáků, kteří padli ve Vietnamu. Jistě nechci snižovat pamětní hodnotu stavby, ale její multimediální historie na CD??? ● A jakpak to vypadá s novými filmy podle úspěšných počítačových her? Ve Spojených státech měl nedávno premiéru „Double Dragon", podle stejnojmenné série her. Jimmyho a Billyho Lee ztvárnili vcelku neznámí herci - Marc Dacascos a Scott Wolf. Příběh je situován do postapokaliptického Los Angeles (například nápis HOLLYWOOD je skoro celý pod vodou), které se nyní jmenuje New Angeles. Zápletka se točí kolem magického amuletu. Přítelkyně bráška má jednu polovinu a zloduch Kogo Shuko (hraje ho Robert Patrick; ano ten Patrick z Terminatora 2, nebo z videoklipu Meat Loaf) druhou. Shuko pronásleduje Leeovi, kteří mezitím najdou spojence v pouličním gangu. Jak to dopadne, uvidíte sami. A že jste o DD zatím nic neslyšeli? Není divu. Premiéroval na dvanáctém místě s 1.6 milionem dolarů a druhý týden už byl na místě osmnáctém s 615 tisíci dolarů. Mezitím se na výsluní hřálo Cruisovo „Interview With A Vampire" se svými 46 miliony. Film trvá 65 minut, ale asi ho vydrží jen ti nejodvážnější z nás. Doufejme, že nový projekt J.C. VanDamma - „Streetfighter" nedopadne stejně! ● Rok 1995 sklapne čelist mnoha softwarovým firmám, které si mysleli, že výrobou her pouze na CD přechytračí piráty. Bude totiž konečně, po vyjasnění právních vztahů, uvedeno na trh nahrávatelné CD!!! Budete si moci (stejně jako nyní na kazetách) dělat vlastní hudební mixy a pochopitelně, také kopírovat hry. Doufejme, že to nepoloží hned všechny softwarové firmy najednou. Nezapomeňte, že stále platí: Support Quality Software!

KAT ■

řádková inzerce

Amiga

Prodám externí 3,5„ disketovou mechaniku Datalux (2 100), inkoustovou tiskárnu MPS 1270A s náhradními náplněmi, vhodnou pro počítače od C-64 přes amigu až po PC (3 900) a asi 200 3,5" disket s programy pro amigu za cenu disket (10). Tel. 02/791 73 16. Láďa.

Prodám orig. hry pro Amigu CD32: Liberation (Captive 2) - 750 Kč, Body Blows - 800 Kč, Guardian - 800 Kč. Možná i výměna za jiné CD hry. Erik Řihošek, Kratochvílova 7, Přerov, 750 00, tel: 0641/3282

Prodám počítač Amiga 1200, HDD 270 MB, externí drive, 100 disket, redukce na 4 joysticky. Cena dohodou. Adr.: Sucháček Zdeněk, U Trojáku 4597, 760 05 Zlín, tel. 067-46575.

Prodám Amigu 1200 Desktop Dynamite - orig. software, joystick, myš, diskbox, stereo sampler, liter. - 3 měsíce stará, bezvadný stav, málo používaná v záruce. Cena 16 000,- při rychlém jednání 15 000,-. Martin - 0395/7319.

Koupím externí disketovou mechaniku 3,5„ na Amigu 500. Nabídky na adresu: Sedláček Martin, Čermákova 22, 625 00 Brno.

Mám zájem o koupi her na Amigu 600. Hlavně adventury a hry v češtině. Nabídněte! Balus Vlastimil, Petruškova 20, Ostrava 3, 700 30.

Prodám CD32 + 3CD - Oscar, Zool II, Deep Core. Nové v originál balení. Cena 7 000 Kč. Vyměním hry na Amigu 1200 HD. Rostislav Kouřil, Ul. Žižkova 754, Jirkov 431 11. Tel.: 0396/53208.

Prodám multimediální 32bitový počítač Commodore Amiga CD32 se dvěma hrami Oscar a Diggers. K tomu hry UFO: Enemy Unknown a Liberation. Možnost přehrávání klasických CD disků. V záruce, to vše za 8 900 Kč (po 18. hod.). Marcel Žák, Vančurova 2966, Teplice 415 01. Tel: 412 01.

Kdo nahraje hry na Amigu 500 1 MB RAM za rozumnou cenu? Seznam zašlete na adresu: Jiří Svoboda, Sokolovská 23, 323 12 Plzeň.

Prodám tyto hry: Mortal Kombat 2 - 150 Kč, The Settlers - 105 Kč, Cannon Fodder 2 - 115 Kč, Benefactor - 105 Kč, Ishar 3 - 175 Kč + poštovné. Jiří Kopčan, Španielova 971, Ostrava-Poruba, 708 00.

Nabízíme široký výběr harddisků za velmi výhodné ceny. Pro A1200 i s instalační sadou. Tel. 0361/34379.

A500, 1MB RAM (0,5 MB Chip, 0,5 MB Fast), TV modulátor, SCART, 80 disket, box na diskety, kryt na klávesnici, joystick, myš + podložka, literatura. Cena jen 7 500 Kč. Tel: 6831783 - večer.

Prodám Amigu 500, 1 MB RAM + hodiny, ext. drive 3,5", SCART kabel, 80 disk., 2 boxy, joy, myš + podložka, hry, literatura, bar. stereo monitor Highscreen, nosič monitoru = 15 000 Kč. Adam Stehlík, R. Prchaly 4488, OV8, 708 00.

Prodám orig. hry a programy pro Amigu. Apocalypse (490 Kč), Lotus 2 (220 Kč), Jurassic Park AGA verze (490 Kč), Reach For The Skies (490 Kč), LanDi Plus angličtina (90 Kč) a Organizer Amiga (90 Kč). I na dobírku. Jiří Novotný, Vlkoš 344, PSČ 696 41.

Sháním tyto hry na Amigu 500, i vyměním: Opertion G2, Robinsons Reqiem, Ishar 1 a 3, Master Dungen 2. Jiří Wolf, Soběchleby 168, 753 54.

Prodám turbokartu pro Amigu 1200 s procesorem 68EC030 a koprocesor. Vše za 5.600,- Kč. Tel.: 017/279716.

Prodám přídavnou paměť do Amigy 500: 0.5 MB Chip + 0-1.5 MB Fast. Cena včetně montáže dohodou. Tel: 66 414 929. Okolo 20.hod.

Prodám Amigu CDTV, kompatibilní s Amigou 500, vestavěný CD-ROM, černý design, dálkové ovládání, vhodné jako CD do HI-FI sestavy, cena 8 000. Marek Kužel, Čimelice 110, 398 04.

Vyměním nebo koupím volně šiřitelný software na A500 nebo A1200 (dema, hry, moduly, utility). Pavel Studený, Pod Košířem 18, Prostějov, 796 01.

Prodám pro CD32 tyto hry. Simon The Sorcerer - 1 190 Kč, Pirates Gold - 990 Kč, Novinka! Super 3D grafika - Rise of Robots - 1 899 Kč. Jan Smékal ml., Šafaříková 350, Němčice n/H, 798 27.

Mám zájem o výměnu a koupi her na Amigu 1200 a CD32. Stálý Odběr. Pro zájemce pošlu seznam. Tel.: 0645/4175. Martin Dlouhý, U koupaliště 665, Zlaté hory 79 376. Zn.: Velký Pařan.

Prodám Amigu 500 Plus, paměť 2 MB RAM, TV modulátor, hodiny, joystick s autofire, myš, podložka, kabely, zdroj, diskety, box na diskety, české i originální příručky, hry, programy, 100% stav. Dohoda. Milan Tomka, Komenského 199, Letohrad 561 51. Tel.: 0446/921456.

Koupím literaturu k Amize v češtině, nejraději od Amiga Info. Dále prodám hry na Amigu 500. Seznam pošlu za známku. Pavel Vraný, Janovská 374, P10, 109 00.

Kdo opraví, vyrobí nebo prodá zdroj pro Amigu 500. Děkuji. R. Šrámek, Lidická 2356, Tábor 390 03.

„Hollywood - Arnold&Spol"! Pomožte svým oblíbeným fil. hvězdám v nouzi a užijte si spoustu srandy! Směs akční a log. zábavy s výbornými skladbami a podmanivou grafikou. Chytne malé i velké! Taková česká hra tu ještě nebyla. (150Kč + pošt.) DW., Box 345 Pošta 5, 505 H. Králové, Tel. (Po -So: 11 - 15) 049/34969.

Prodám externí disketovou jednotku 3.5„ - originál Commodore pro všechny typy amig. Cena nízká, dohoda jistá. Tel.: 02/423327

Prodám Amigu CDTV - kompatibilní s A500. Výbava: CD-ROM - i audio, Floppy disk, klávesnice, midi, TV modulátor. Hardware shodný s A500. Začátečníky zaučím. To vše za 9500 Kč. B. Kotál, Fantova 1785, Praha 13. Tel.: 02/7982339 v odpol. hodinách.

Prodám Amigu 500 +. 1 MB RAM, TV modulátor, myš, 20 disket s hrami. Koupeno na Vánoce 1994 - v záruce. Cena 8 600,- Kč. Petr Bendl, Kosá 8, Děčín 405 02. Tel.: 0412/28311

Atari

Prodám zbytek nahraných disket na Atari 1040 STe. Většinou značkové. (Verbatim, Privileg, Maxell ..) Cena 28 Kč za NoName disk, 30 - 33 Kč za značkové disky. Velký výběr z novinek. Zbylo mi cca 300 kusů. Při větším odběru sleva. Seznam zašlu. Tel.: 0164-5236 Marek.

Vyměním hry na Atari XL v T2000. Sháním adventuru stratagie, logické atd. Mám hodně novinek 90 - 94. Platí stále. K seznamu přiložte prosím také 5 Kč známku na odpověď. Ondra Švestka, Tlapákova 13, Ostrava 3, 705 00.

Prodám Atari 800XE, magneto-

Soukromý inzerát
napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případné vyřazení z neplacené inzerce.

Komerční inzerát
otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřižek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

Možná jste si již všimli, že již po jedenáct čísel
MŮŽETE INZEROVAT
ZDARMA!
Ale nevšimli jste si, kam máte inzeráty posílat?
Pak tedy vězte, že je můžete posílat na adresu:
PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1

fon, 1 kazeta s hrami, 2xjoystick, cena 2800 Kč, písemné nabídky zasílejte na adresu: Libor Zahrádka, Na Příkopech 36/623, Třebíč 674 01.

Nabízím nejnovější hry na Atari 800 XE/XL z let 1989-1995. Seznam za nadepsanou obálku známkou. Aleš Kerner, Ostašova 516, 284 01 Kutná Hora.

PC

Predám vlastný PC 256 color object editor vhodný na tvorbu, branie a animáciu objektov do vašich programov. Jednoduché použitie. Dodám Full verziu, demoprogramy, demohru, help atd. Všetko za 180 Sk. T: 088-460 08 Michal. Len po 14. 00. (Dobierka)

Prodám PC 386SX/25, 1 MB RAM, 40 MB HDD, 3.5 FDD, color monitor, VGA 512 KB, keyboard, provedení minitower. Cena 22 000, Kč. Adresa: Bedlán J. Vodňanská 12, České Budějovice 37011.

Shareware a freeware pod DOS a Windows pro PC. Za cenu 15,- Kč/MB. Výběr zher, antivirů, DTP aj. Seznam zdarma. Toto vše na adrese: David Hájek, V Sídlišti 17, Rousinov, 68301, tel.: 0507/922660. Zn: Kvalita za nízkou cenu.

Prodám základní kartu (Motherboard) k počítači PC. Jedná se o 486/DLC s procesorem a matematickým koprocesorem. Rychlost 40 MHz, výkon 1/2 DX2/66 MHz. Nový nepoužívaný. Původní cena 7500,- Kč. Nynější cena: 5000,- Kč. V. Malínský, Budovcova 453/III, 290 01 Poděbrady. Tel/Fax: Po-Pá 7:00 - 14:00 0325/2402. Mimo určenou dobu je na tomto čísle zapnut záznamník.

Nabízím případně vyměním hry na PC - AlQuadin, Aréna, Reunion, Ishar 3. Martin Tupa, Radnická 1006, Nové Město na Mor. 59231. Seznam zašlu za 3 Kč známku.

Hledám šílence (grafiky, hudebníky ... na PC) pro projekty Pařanské integrace. Své návrhy a nabídky (možno i ukázky vašich děl a dílek) posílejte na adresu Jiří Brázda ml., Nádraží 124, 38242 Kaplice 2. Natře-

me to Pterodonu!

Nabízím ty nejlepší a nejnovější hry na PC (1 GB!). Seznam zašlu zdarma. Tom Katolický, Alšova 17, 591 01 Žďár n. S.

Prodám levně disketovou mechaniku 5.25" HD. V ceně 800 Kč, deset značkových HD disket. Tel.: 66712316 pan Kleisner.

Vyměním případně prodám hry na PC (seznam za seznam). Platí stále. Erik Machatý, Předvoje 4, Praha 6 162 00. Tel.: 360 264.

Koupím shareware pro PC: grafické procesory, hudební editory pro speaker aj. P. Siostrzonek, Frýdecká 180, 737 01, Č. Těšín.

Prodám PC 486SX/33 Mhz, 4 MB RAM, 3.5„ FDD, HD 260 MB, SVGA - LR, zvuková karta, myš, joystick. Software Dos 6.1, Windows 3.11 CS, MS Works CS a další. Půl roku starý, v záruce. Komplet za 30 000,-. Dohoda možná. Telefon do práce 0508/25756 až 9 klapka 333.

Levně prodám a vyměním PC hry. Seznam za známku. J. Jašek, nezvalova 497, Nové Město na Mor. 59231

C64

Vyměním nejlepší programy pro C64 na kazetu i disk. Přes 1000 titulů z let 1985 - 1994. Hry, demoprogramy, užitkové programy a mnohem více + bližší podrobnosti obdržíte za 3 Kč známku na adrese: Boris Texl, Dukelská 147, Znojmo 671 81.

Commodoristé, grafici, hudebníci, programátoři ozvěte se na mou adresu, má skupina stojí již 6 měsíců na nohou sama. Pokud máte zájem zdarma obdržet spoustu dem a utilit i her, pište na mou adresu: D. Mařásek, Nábřeží 1355, Napajedla 76361.

Koupím na C64 hru Prince of Persia. Na disketě. Milan Štancl Chyše 241, 364 53. Všem předem děkuji.

Vše pro C64/Amiga SW, HW, Literatura. Např. tiskárna = 2500,- a mnoho dalšího. Tel.: 02/531161, 6512286.

Koupím hru Prince of Persia pro C-64. Prodám na tentýž počítač hry Turrican 1 a 2, Sleep Walker a Lemmings. O informace si pište na adresu: Jakub Mlynář, V Hůrkách 2139, Nové Butovice, Praha 5 155 00.

Koupím hry: Lemmings, Batman, Back To The Future 2 pro C-64. Pouze na disketách. Pište na adresu: Roman Krejčiřík, Měnín u Brna 155, 66457.

Vše pro C64/Amiga SW, HW, Literatura. Např. tiskárna = 2500,- a mnoho dalšího. Tel.: 02/531161, 6512286.

Na C64 vyměním nejnovější diskové hry, dema a utility. Mám kolem 330 disket. Pište i pokud toho máte málo. Seznam zašlu pouze za 3 Kč známku + váš seznam. Platí stále. Robert Fencl, Jindřišská 311, 41731, Novosedlice.

Prodám Commodore 64, magnetofon, joystick, cartridge C400, 89 užitkových programů, 498 her, kazeta s angličtinou, cena 4 000 Kč, dohoda možná. Josef Jandečka, Vodičkova 9, Praha 1, 110 00. Tel: 26 66 47.

Vyměním hry na Commodore 64 na disketách. Tel: 239 113. Adresa: Palackého 169, Frýdek-Místek.

Nejnovější hry, dema a utility na C64 na disketách seženeš na adrese: R. Fencl, Jindřišská 311, 417 31, Novosedlice. Seznam za 3 Kč známku. Mám 400 disket. Platí stále. Cena jen 4 Kč za stranu.

Vše pro Commodore 64. Fa Trsek, tel.: 02/531161.

Sinclair

Prodám počítač Didaktik M, tiskárnu BT 100, interface, M/P kazetový magnetofon s počítadlem, 15 kazet s hrami + 4 originální hry, 2 joysticky, kryt klávesnice. To vše za 4500 Kč. Adresa: Caletka Ondřej, Češnovice 2.p. Pištín 37346.

Prodám počítač Didaktik M (rok výr. 91), disk. jednotku D40, mnoho nových i starších her (diskety, kazety), joystick, monitor, box na diskety, časopisy, atd. Cena: 4000, tel. 02/54 99 134.

Různé

Prodám databanku s kalkulačkou Casio DC 750 GY. (50 paměťových míst) za 475 Kč. A dále tiskárnu BT-100 pro Didaktik Gama (kabely, zdroj, interface, ovládací program) za 575 Kč. Pavel Kozák, Na Výšině 3221 Havlíčkův Brod 58001.

Sháním hru Elite II Frontier v češtině. Pova Jiří, Jateční 794, 28002 Kolín IV.

Uživatelům Sharp MZ-800 nabízíme mnoho nových programů, her, literatury a periferií! Pište si o kompletní katalog Fy BBS s.r.o.: P.O. BOX 50, 405 02 Děčín II.

Prodám tiskárnu D - 100M, devítijehličkovou, paral/seriové propojení, málo používaná, výborný stav, cena 1890 Kč. Petr Leinweber, Jugoslávská 15, Svitavy, 568 02.

Vyměním nový počítač Kompakt 1 rok záruka, 3.5„ Zab. Disk. Mech., interface k přímému připojení tiskárny, za použitý videomagnetofon Avex 6570 i s mírnou mech. vadou např. hlučný či vadný rychloposuv. Adr.: Kdýr, Ke Sv. Jiří 38, 31218 Plzeň, Tel.: 019/61244

Prodám SEGA Master System II + 3 hry - Wimbledon, Návrat do budoucnosti 3, Fotbal, 1 hra vestavěná - Sonic - vše v záruce. Cena 4000 Kč (i jednotlivě) Kontakt: Autrata Vladimír, Mlýnky čp. 465, Květná 687 66.

Mám zájem o hry na Sharp MZ-800. Lukáš Dvořák, Milady Horákové 72, 170 00 Praha 7. Tel.: 02/ 372 060

Zbigniew Bocek pozdravuje všechny z Folwarku v Písku. A Teď známky: Amiga 1 = nejlepší, Pc 5 = nejhorší.

Prodám 8bitové hry Pegasus MT-777DX, kompat. s NES a 5 konzolí s hrami. To vše za 50% původní ceny, to jest za 4000,- Kč. Radim Červený, Rumburských hrdinů 752, 473 01 Nový Bor. Tel.: 0424/33 081.

Prodám 16. bit TV hry Super Engine II. 2X joystick s mikrospínači + 5 Her + katalog. U každé hry je možnost výměny za poloviční cenu. Původní cena 6900 Kč. Nyní 4000 Kč. Tel.: 02/402 63 29.

Prodám televizní hry Fenix v perfektním stavu + 3 kartrige s hrama: Robokop, Turtles, 168 in 1. Prodejné i samostatně. Celkem 3700 Kč. Pan Jiří Uzel, Manětínská 63, Plzeň 323 00.

Koupím Amstrad/Schneider 6128 bez/s monitorem, diskety, software, manuály. Nabídněte. Tel. 423327

Prodám diskety 3.5" HD formátované za 22 Kč a 3.5„ DD za 16 Kč. T. Brožovský, U Flory 2599, 438 01 Žatec.

Nejlepší Shareware pro Amigu + PC. Seznam zašlu všem. Jan Šimáček, Hornická 1743, Roudnice n.L. 413 01.

Prodám joystick QuickShot Aviator (pro Amiga, ST aj.), vhodný zvlášť pro letecké a automobilové simulátory. Robustní konstrukce (obouruč), nový 900,- Kč, nyní za 700,- Kč. Josef Komárek ml., Újezd 46, 118 00 Praha 1, tel: 53 08 73.

Hledáme grafiky a programátory pro vývoj her. Zajistíme vydání (také CD verze) a distribuci doma i v zahraničí. Žádáme profesionalitu. BBS s.r.o., BOX 50, 405 02 Děčín II, Tel/Fax: 0412/28311, l.41.

TOP STEN

Poprvé v historii Excaliburu vám přinášíme výčet 100 nejlepších her všech dob a to dokonce na všechny formáty, jaké vůbec existují. Název TOP STEN vznikl sloučením slov TOP TEN a STO.

Za názvem hry je počítač (popř. konsole), na které je hra nejlepší a v závorce pak výčet všech herních přístrojů, na které hra ještě existuje. Popis má za úkol pouze stručně informovat, o co zhruba jde, jinak bychom museli vydat celé zvláštní číslo Excaliburu.

1 MORTAL KOMBAT II - SNES (Megadrive, Game Gear, Game Boy)

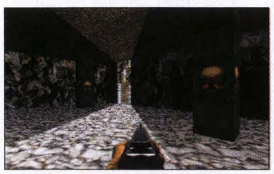
Nikdo jiný neudělal tak přirozené zvuky, grafiku a atmosféru jako tvůrci mlátičky Mortal Kombat II. Hra je o hodně lepší než Street Fighter II a právem byla zvolena jako nejlepší hra všech dob vůbec.

2 SUPER STREET FIGHTER II - SNES (Mega Drive)

Více postav, více barev, více zvuků, prostě o 100% lepší než předchozí díly.

3 DOOM - PC (Jaguar)

A do třetice brutalita. Ovšem v provedení firmy ID Software, která patří mezi absolutní špičku počítačové zábavy. Pokud někdo neznáte Dooma, pak vězte, že je to 3D skrolovací bludiště s hektolitry krve.



4 SENSIBLE SOCCER - Amiga (Mega Drive, SNES, Game Boy, Game Gear, Master System)

Konečně hra bez brutality! Tento fotbálek učaroval všem lidem zejména titěrností postaviček hráčů a dokonalou hratelností. Na této hře se dá velice dobře demonstrovat význam oné části hodnotící tabulky Excaliburu, kde je procentuální vyjádření zábavy za hodinu, den, týden, měsíc, rok, protože Sensibla znám dva roky a ještě nyní bych mu dal aspoň 70%.

5 JOHN MADDEN FOOTBALL - 3DO (SNES, Mega Drive)

Americký fotbal je nejvíce oblíbený samozřejmě v Americe, kde se této hry prodalo několik set tisíc kusů. Na 3DO je hra tak realistická, že když dohrajete, tak máte po těle celou spoustu modřin.

6 TEMPEST 2000 - Jaguar

Tato střílečka není jen tak obyčejná, jak by se mohlo zdát. Celá vás do sebe vtáhne a pokud chcete přestat, nezbývá než vypnout elektřinu.

7 MARIO KART - SNES

V této hře se stáváte Mariem, který řídí motokáru. Pohyb tratě je tak realistický, že není divu, že tato hra byla zvolena sedmou nejlepší všech dob.

8 MICRO MACHINES - Mega Drive

No vidíte, hned tady máme další auta. Jsou to Mikro Mašiny a narozdíl od Maria, kde vidíte autíčko zezadu, kde ho vidíte svrchu.

9 SUPER BOMBERMAN - SNES

Tato hra se nedá dost dobře hrát v jednom. Musíte být alespoň dva, ale pokud jste čtyři, je to ještě lepší. Bomberman je bláznivá honička na vašem monitoru.

10 MARIO ALL STARS - SNES

Čtyři hry na jednom kartridži. Hodiny zábavy. Plošinové skákačky dovedou zabavit statisíce lidí.

11 STUNT RACE FX - SNES

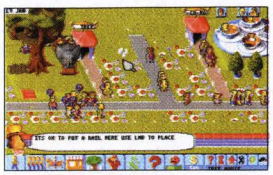
Vektory a polygony si v této hře ani na chvíli neodpočinou. Jedná se o další závody aut, navíc s mašinou, která mrká a umí měnit podobu.

12 SYNDICATE - PC (Amiga)

Konečně po dlouhé řadě konzolí zase počítačová hra! A ne kdovíjaká. V Syndicate ovládáte několik postaviček a pořádně se při tom zapotíte.

13 FIFA INTERNATIONAL SOCCER - Mega Drive (SNES, PC, Amiga)

Nejrealističtější fotbal, jaká kdy byl (ovšem mimo pravého fotbalu). Tito malí hráči vypadají, jako kdyby byli živí a hrají, jako kdyby věděli, co dělají.



14 THEME PARK - PC (Amiga)

Postavte zábavní park tak, aby se nikdo nenudil! Při této hře si užijete spoustu legrace a ani mozkové závity si neodpočinou.

15 DR ROBOTNIKS MEAN BEAN MACHINE - Mega Drive (SNES)

A máme tu jednu logickou hru, jde v podstatě o přemisťování fazolí. Tato hra se hraje nejlépe ve dvou.

16 SIM CITY 2000 - PC (Mac, Amiga)

Stavba a správa města, to je vlastně náplň hry Sim City 2000. Jen pro zajímavost - vyvíjí se nová hra Sim Town. Je to zjednodušená verze Sim City pro děti od pěti let (software for kids).

17 SUPER MARIO WORLD - SNES

Zase plošinová skákačka, ale tak rozsáhlá a tak úspěšná, že se podle ní dokonce natočil film. Ten je ovšem brak.

18 TETRIS - všechno

Hra, které stačí na provoz jen dvě barvy a ona je v Top Stenu? Aby ne, když je to TETRIS! Kdy jste ho hráli naposledy? Já včera.

19 WARIO LAND - Game Boy

Nepřepsal jsem se, je to opravdu Wario a ne Mario. Ovšem hra je skoro stejná, jako Mario. Jak je možné, že při čísle 19 je to již čtvrtá hra s Mariem?

20 CANNON FODDER - Amiga

Válka nebyla nikdy tak legrační, jako v této hře. Ovládáte několik vojáků, dostáváte úkoly a plníte mise. V pokročilých levelech pořádně těžká hra. Už se pracuje na Cannon Fodder II.

21 SUPER PROBOTECTOR - SNES

Hra plná střel, výbuchů a nášlapných min. To je Super Probotector na SNESe. Hra vypadá o něco lépe než známý Turrican.

22 GUNSTAR HEROES - Mega Drive

A hned další hra od tvůrců Super Probotectora! Tato se liší snad jen grafikou a tím, že je pojata velice zábavně.

23 SONIC CD - Mega CD

Na kartridži byl OK, ale teprve CD ukáže jeho pravé barvy a schopnosti. V tomto díle cestujete s naším milým ježkem v čase.

24 ZELDA: A LINK TO THE PAST - SNES

Jedna z největších her, kterou jsme kdy viděli. Vydejte se s námi do světa plného kouzel, elfů a skřítků!

25 WOLFENSTEIN 3D - PC (SNES, Jaguar)

Předchůdce Dooma. Na svou dobu to byla absolutní špička a ke hratelnosti přispívalo i to, že běhal dobře i na pomalých 286-kách.

26 DONKEY KONG 94 - Game Boy

Donky Konga si pamatují ještě z 8-mi bitového Atari a vůbec se nedivím, že se dočkal remaku i na Game Boye. Jedná se o plošinovou skákačku.

27 ZELDA: LINKS AVAKENING - Game Boy

Největší, nejlepší a nejzábavnější hra na Game Boyi. Opět se přeneseme do dávných krajin a budeme bojovat proti zlu.

28 LEMMINGS II - Amiga

Kdybych měl já zvolit mezi Lemmings I a II, volil bych I. Ale Top Sten je Top Sten, a tak jsou Lemmings II první.

29 NBA JAM - SNES (Mega Drive)

Pohled ze strany zvolili autoři tohoto basketu. A vidíte, dostali se do Top Stenu! NBA JAM vyniká hlavně plynulostí a rychlostí.

30 ROCK AND ROLL RACING - SNES

Nejlépe ozvučená hra na světě. Hudby a zvuky jsou dotaženy k absolutní dokonalosti. Ale ani sama hra není k zahození.

31 STARWING - SNES

Že SNES neumí dělat 3D objekty? Ha ha! Stačí si pustit leteckou střílečku Starwing a uvidíte!

32 VIRTUA RACING - Mega Drive

Je to Starwing, není to Starwing? Je, ale s kolečky a na Mega Drive. Perfektní závody po vektorové dráze.

33 R-TYPE III - SNES

Maličká raketka, skroll doprava, nic nového. Ale tuny výzbroje a krásné provedení nejlepší střílečky na SNESu ji vynesly na 33. místo.

34 SUPER METROID - SNES

A opět hra typu Turrican, ale nyní chodíte s ženskou. O to více budete muset kvedlat joystickem, aby vás horda nepřátel nezbavila všech životů!

35 PINBALL FANTASIES - PC (Amiga)

Moje nynější jednička. V SVGA grafice a při tak plynulém scrollingu obrazu je prostě lahoda prohánět kuličku po stole. Mimochodem, já jsem nahrál ve čtvrtém stole (Stones n Bones) 352 milionů. Jestli jste někdo nahrál víc, tak to zavolejte do redakce a řekněte kolik, abych vás mohl zase překonat. (Jestli sem někdo zavolá kvůli takový blbosti, tak ho přetrhnu -JKL)

36 ROCKET KNIGHT ADVENTURES - Mega Drive

A abychom měli zase něco neobvyklého, tak je tu snad už po sté další běhačka. Nyní s raketovým rytířem!

37 THE SECRET OF MONKEY ISLAND - Amiga (PC, ST)

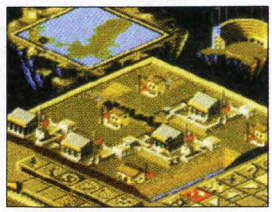
Kolikrát se při hře průměrně zasmějete? 49-krát? Tak u této báječné adventury se zasmějete tak tisíckrát. Nedivme se, že na Monkey Island vznikla i v Čechách parodie - The Secret of Donkey Island (Tajemství Oslího ostrova)

38 SAM AND MAX HIT THE ROAD - PC

Úspěch této adventury je přímo úměrný počtu prodaných komixů našich dvou přátel - Sama a Maxe. To jsem zvědav, kdo u nás udělá první hru: Bobík a Fifinka a Myšpulín a Pinďa se vydávají na cesty...

39 POPULOUS 2 - Amiga (PC, ST, Mega Drive, SNES)

Být bůh a ovládat lidičky, to by se líbilo asi každému. Proto je tady výborná strategie Populous II.



40 RAINBOW ISLANDS - Amiga

Sice primitivní hra, ale tak výborně hratelná, že obsadila čtyřicáté místo. Pro PC-čkáře, kteří ji asi neznají je to běhačka s panáčkem, který dělá roztomilé duhy.

41 SAMURAI SHOWDOWN - Neo Geo

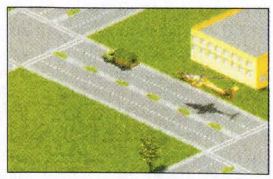
Kdybysme řekli, že je lepší, než Street Fighter II, tak bysme lhali. Na vrchol tuto hru vynesl návrhář zbraní, kterých je v této hře více než dost.

42 DEFENDER - Amiga (já si pamatuji i Atari 800)

Všichni oblíbení programátoři říkají, že Defender (obránce) je nejlepší střílečka všech dob. A protože se nám dostala na 42. místo, tak částečně souhlasíme i my.

43 POP AND TWINBEE RAINBOW BELL ADVENTURES - SNES

Hrozný název, že? A o hře bych raději nemluvil. Co jiného by to mohlo být, než běhačka podobná Sonicovi, že?



44 JUNGLE STRIKE - Mega Drive

Pokračování Desert Striku. A na Amigu a PC se připravuje! Zajímavé je, že je lepší než jednička a to se u vícedílných her tak často nestává.

45 ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS - SNES (Mega Drive)

Bacha! Zombáci snědli už půlku města a teď se chystají na mně! Vše, co má být v pořádném horroru je i v této hře.

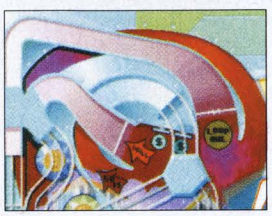
46 SECRET OF MANA - SNES
Celých sedm měsíců nám zabralo, než jsme dohráli tuhle zpropadenou hru. Sedm měsíců! Adventure-akční hra Secret of Mana je v top stenu právem.

47 DESERT STRIKE - Amiga (Mega Drive, SNES, PC)
Tady ho máme, kluka jednoho ušatýho! Před chvílí jsem říkal, že je horší než jeho mladší brácha, ale sami vidíte, že tři příčky nejsou nic.

48 SMASH TENNIS - SNES
Nejlepší tenis na Super Nintendu. Ještě když má víc než dvě barvy, tak není o čem hovořit.

49 PETE SAMPRAS TENNIS - Mega Drive
A heleme se! Další pán na holení. Další tenis. Teď na Mega Drivu a až pro čtyři hráče najednou.

50 PINBALL DREAMS - Amiga (SNES, PC)
Jako Pinball Fantasies, ale o trošililínku horší. Na PC je mnohonásobně horší, protože SVGA (Fantasies) a VGA (Dreams) je dost velký rozdíl. Lepší je na Amize.



51 AXELAY - SNES
Střílečka udělaná ve velkém stylu. Grafika skroluje jako horizontálně, tak vertikálně. A mimochodem, jedna z nejlépe graficky zpracovaných her na SNESu vůbec.

52 SMASH TV - SNES (Amiga)
Brutalita, brutalita a zase brutalita. Vládne světem. Jinak by se totiž nemohla do tohoto článku dostat krvavá běhačka Smash TV.

53 CYBERNATOR - SNES
Až se v našem top stenu objeví hra na něco jiného než na SNES, tak vykřiknu. Abychom nezrušili tradici, tak i toto je prachsprostá střílečka.

54 NHL HOCKEY 94 - Mega Drive (PC)
Už křičím! Haló haló, proč je kočeк málo? Ne, tato hra je úplně o něčem jiném. Dokonalý hokej, kterýžto je oblíben (myslím tuto hru!) zejména v USA.

55 LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA - SNES
A jsme zas u toho. Klasika, lidi si na to zvykli a kdyby se na SNESu objevila nějaká jiná hra, tak by se jí asi moc neprodalo. Ale tato je aspoň trochu řízlá do adventury.

56 HELLFIRE - Mega Drive
Tak už se nakazili i hráči na Mega Drivech! Hellfire je úplně normální střílečka podobná R-type.

57 SUB TERRANIA - Mega Drive
Tuny nepřátel, tisíce střel, nepřeberné množství vetřelců a děsivé výbuchy řadí tuto hru mezi všechny ostatní střílečky.

58 DRAGON - SNES
Velice hezky udělané karate, ale bohužel málo brutální. Asi proto je pouze na 58. místě a ne na prvním, jako Mortal Kombat II.

59 ALLADIN - Mega Drive
Vždycky, když se zastavím v Kotvě v oddělení počítačů, tak vidím, jak se na vystaveném Mega Drivu mastí Alladin. Aby ne, je to krásně provedená chodička alá Disney.

60 THUNDERHAWK - Mega CD
Tento simulátor je to, co proslavilo Mega CD. Je tak realisticky vypracován, že se nedivme lidem, kteří si koupí Mega CD jen kvůli této hře.

61 STRIKER - SNES
V této hře můžete ovládat míč tak dokonale, že je to až k neuvěření. Nepleťte si tuto hru s hrou stejného názvu na Amize! Je to sice také fotbal, ale na SNESu halový.

62 JUNGLE BOOK - Mega Drive
Knihy Džunglí. Kdo by neznal Mauglího... Ale jak nám napovídá popiska Mega Drive, hra je opět jen běhačka.

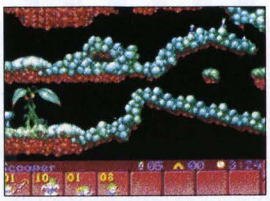
63 SUPER STAR WARS - SNES
Je docela v módě dělat hry podle filmů a nejinak smýšleli autoři Super Star Wars. Další 3D střílečka je na světě.

64 ANOTHER WORLD - Amiga (PC, SNES, Mega Drive)
Pozor! Na konzolích se tato hra jmenuje Out of this World. Nevím, zda si výrobci konzolové verze mysleli, že se hry prodá pod jiným názvem více, ale jedno je jisté. Tato akční-adventure dokáže na dlouhé dny připoutat k joysticku nejednoho pařana! (nebo pařena?)

65 INDY CAR RACING - PC
Ano, tato hra je oficiálně lepší než Formula One Grand Prix. Je to plynulostí pohybu a komfortnějším ovládáním.

66 FLASHBACK - Mega Drive (Amiga, SNES, PC)
Ano, tak to má být. Pokračování (Another World) a je horší. I když se o 100% zlepšila grafika, tak hratelnost o pěkný dílek poklesla.

67 LEMMINGS - na všechny systémy
Jsou malí, modří, se zelenými vlasy a jsou jich stovky. Co to je? No přece šmoulové, ty šmoulo! Ne, jsou to Lemmingové a s nimi 67. místo.



68 ALIEN 3 - Mega Drive (Amiga)
Zase hra podle filmu. Abych pravdu řekl, tak grafika je u této hry dost pod průměrem, ale špičkovou jí dělá brilantní hratelnost.

69 PARODIUS - SNES
To tu dlouho nebylo! Střílečka a na SNESu! Máme to tady zase, ale už ne v tak špičkovém provedení jako již popisované hry. Nezdá se to, ale jsme již u čísla 69.

70 BATMAN RETURNS - SNES
Batman se vrací! Schovejte děti, bude se střílet. Vidět tuto hru Michelle Pfeifferová, asi by měla radost.

71 PRINCE OF PERSIA - Amiga (PC, Mega Drive, SNES)
Už jste se báli, že sem Prince nedáme, co? Ale to bychom vám neudělali. Jedna z nejlepších akčních, ale ne zase tak moc, her nám všem užrala hodiny drahocenného času.

72 PGA TOUR GOLF II - Mega Drive
Jak titulek napovídá, jedná se o Golf. A dokonce lépe provedený, než jednička. Já sám se hrozně těším na Sensible Golf - sice golf, ale z horního pohledu, jak je u firmy Sensible známo (Sensible Soccer, Cannon Fodder)

73 SUPER PANG - SNES
Krásná hra. Dole běhá panáček, kolem něho létají bubliny a on je musí rozstřílet. Na Amize existuje pouze Pang, škoda jen, že se na ní neudělal i Super Pang.

74 ECCO THE DOLPHIN - Mega Drive
Tisíckrát jsme už ovládali roboty, ježky, auta, rakety, ale delfína? Pouze v akční hře Ecco the Dolphin.

75 MECH WARRIOR - SNES
Dokonalé 3D střílečka na povrchu cizí planety. Za shlédnutí stojí hlavně výbuchy nepřítel a brumlavý zvuk motoru.

76 SHADOWRUN - SNES
O této hře můžeme říct snad jen to, že je to novodobá Tolkienovka. Výborná hratelnost a rozvíjející se příběh nás od Shadowruna dlouho nepustí.

77 Kirbys Pinball - Game Boy
No vidíte a máme tu pinball už i na Game Boy. Jediné jeho nevýhoda je ta, že je černobílý, ale s tím u Game Boye asi nic nenaděláme.

78 GUNSHIP 2000 - PC (Amiga, CD32)
Výborný simulátor vrtulníku od Microprose. Na Amize sice trochu trhá, ale na PC je to v pohodě. Obzvláště na DX4.

79 TOEJAM AND EARL - Mega Drive
Velice přitažlivá hra, protože se dost blíží interakci. Hemží se to v ní legračními úkoly a přihlouplými gagy.

80 MONSTER MAX - Game Boy
Pohled svrchu zešikma zevšedněl na počítačích už za dob sinklérů a atárek. Ale jak je vidět, tyto hry jsou v oblibě ještě dnes.

81 SUPER SIDEKICKS 2 - Neo Geo
Že by další fotbálek? Aby ne. Ale tenhle je pravděpodobně nejlepší na Neo Geo a možná i na všech konzolích dohromady.

82 WALKER - Amiga
Chodec. Jak příznačný název. V této hře se vžijete do velkého robota, který musí zničit tisíce maličkých nepřátel. Velice těžká hra.

83 SPEEDBALL 2 - Amiga
Před Sensible Soccerem to byla asi nejlepší sportovní hra pro dva. Brutalita zde byla podána tak jemně, že to ani nikoho nepobouřilo.

84 CHAOS ENGINE - Amiga (SNES, PC, Mega Drive)
Zvláště když se sejdou dva, tak je tato hra velice užitečná. Dalo by se říct, že je to vylepšená verze Gauntletu z Atari.

85 THE SECRET OF MONKEY ISLAND II - Amiga (PC)
„Tak ty se chceš stát pirátem?" Ano, staňte se již podruhé pirátem Gajbrašem Trípvůdem a vydejte se za dobrodružstvím!

86 THE LOST VIKINGS - Mega Drive (SNES, PC, Amiga)
Máme tři vikingy, každý má jiné dovednosti. Dáme je do prostředí dnešní doby a vznikne nám logická hra Ztracení Vikingové.

87 ALONE IN THE DARK - PC
V době svého vzniku to byla docela dost velká bomba. Několik pohledů na jednu místnost, děsivé mrazení v zádech...

88 PONG - Amiga
Arkanoid je tady. Mnozí z nás jsou jím odkojeni a i v dnešní době CD-čeк si takovou blbůstku rádi zahrajeme.

89 MYST - PC CD-ROM
No né, hra na CD-ROM, dá se říct novinka a v Top Stenu? Aby ne, když je to perfektní hra Myst. Ta kniha je tak reálná...

90 7TH GUEST - CDI (Mac CD-ROM, PC CD-ROM)
Jedna z prvních her na CD. Autorům nestačilo 650 MB dat, hra musí být hned na dvou CD-čákách. Už se dokončuje pokračování - 11th Hour.

91 LAMATRON - Amiga
Velmi nevšední plošinová skákačka a střílečka v jednom. Pochází od firmy Llamasoft, která proslula mnohými hrami na osmibity.

92 CRASH AND BURN - 3DO
3DO se pomalu ale jistě dere dopředu, všichni ho máme za jasného favorita. Crash and Burn je první hra na 3DO, která donutí lidi říct si: „Jak je tohle možný..."

93 Elite - Mega Drive (Amiga, PC, 8-mi bit)
Vesmírné souboje a obchody, to je ono. Velice starička hra a vidíte, ani po letech nezevšedněla.

94 ELITE 2 - Amiga (PC)
(Neméně) úspěšné pokračování, lepší grafika, větší rozsáhlost... To vše dohromady nám užere denně alespoň 10 hodin čistého času.

95 COOL SPOT - Mega Drive (Amiga, SNES, Game Boy)
Plošinová chodička s lentilkou. Připomíná zejména Alladina, nejen grafikou, ale i celým průběhem hry.

96 INTERNATIONAL KARATE+ - Amiga (PC, Atari, 8-mi bit)
Za našeho mládí jsme ve dvou nehráli na Atari nic jiného. Domů jsme odcházeli většinou potlučeni... Znáte to - v zápalu boje se leccos stane.

97 ACTRAISER - SNES
Napůl simulace boha a napůl akční hra. Autoři se snažili trochu vymanit se z šedého průměru, ale vyneslo jim to „jenom" 97. místo na světě.

98 SILPHEED - Mega CD
Vesmírná 3D střílečka v mnohém připomínající Elite. Ale na Mega CD a v Mega CD provedení.

99 LETHAL ENFORCERS - Mega CD (Mega Drive, SNES)
Zahrajte si na krvelačného mafiána! S kulometem a zásobníkem plném střeliva to snad nebude zase tak obtížný problém!

100 PIŠKVORKY - Maťo
Bez poznámek...

RIP ■

PC CD-ROM

Wing Commander III

Výborná hra a skvělý film v jednom balení.

Ještě dnes si matně vzpomínám, jak mi kdysi kamarád přinesl do školy Wing Commandera I. Tenkrát mne velmi zarazilo, že hra zabírá celých(!) 11 MB na harddisku. Kdyby mi tehdy řekl, že Wing Commander III bude zabírat zhruba 2 300 MB, asi bych se mu bohapustě vysmál. Nicméně stalo se a tato hra na čtyřech kompaktech skutečně existuje.

Wing Commander III je posledním pokračováním slavné řady vesmírných simulátorů stejného jména. Programátoři Originu (zejména pak grafici) odvedli skutečně vynikající práci řídivše se heslem „To nejlepší na konec". Co na tom, že hra je určena pro Pentia s 16 MB RAM? V současné době nejsou tyto hardwarové požadavky nijak nadnesené a firma Origin patřila vždy k průkopníkům techniky - vzpomeňme například Strike Commandera. Kromě toho, abyste si vychutnali filmové sekvence, potřebujete alespoň triple speed CD ROM mechaniku. Když jsem již u těch filmových sekvencí, nutno podotknout, že se obzvláště vydařily. Origin udělal první krok ke splynutí filmové a počítačové zábavy tím, že role přidělil zkušeným hercům. A to jakým hercům! Srdce každého fanouška hvězdných válek jistě zaplesá, když se dozví, že hlavního hrdinu (tedy vlastně vás) nehraje nikdo jiný než představitel Luka Skywalkera - Mark Hamill. Roli mu padne a dle mého názoru podává skvělý výkon. Ve vedlejší roli uvidíme dalšího ze známých herců - Malcoma McDowella - který hraje postavu velitele hvězdné flotily admirála Tolwyna. Je to přesně ten chladnokrevný typek, kterého jsme zvyklí vídat v televizi. Netřeba mluvit o tom, že hra je kompletně namluvená a to kromě angličtiny i v němčině a francouzštině. Pro ty z vás, kteří nemluví anglicky jako Winston Churchill, naštěstí autoři připravili i titulky. Bohužel, některé animace celou hru trochu zpomalují a za čas se stávají velmi nudnými (myslím tím animace typu jízda výtahem či vstup do nějaké místnosti; ostatní nudné nejsou - naopak). Je až s podivem, že tento tah nepoužil majitel autorských práv na „Hvězdné války" George Lucas.

Po dějové stránce, jak jsem již napsal, navazuje hra na předchozí díly. Téměř čtyřicet let trvající válka mezi pozemšťany a národem Kilrathi se po miliónových ztrátách na životech konečně blíží konci. Zatímco Kilrathi oblehli Zemi a ničím nerušeni útočí na bezbranné planety, byla vyslána menší flotila, obsahující těžkou letadlovou loď a několik pomocných lodí, aby napadly Kilrathi odzadu a vyčistily sektor za sektorem. Kromě této, globální dějové osnovy, je ve Wing Commanderovi III ještě osobní trápení plukovníka Christophera Blaira (Mark Hamill). Jeho žena se zúčastnila tajné akce namířené proti Kilrathi a bezestopy zmizela i ze zbytkem výpravy. Její přítomnost se projevuje jemnými narážkami během rozhovorů s jinými členy posádky a především, pokud se půjdete podívat do obytných prostor lodi a nahlédnete do své skříňky, vyposlechnete si nahrávku Blairovi ženy, uvidíte ubohého plukovníka melancholicky vzpomínat na krásnou dovolenou a další retrospekce. My, kteří jsme shlédli překrásné intro, víme, že plukovníkova žena s krycím jménem Anděl je v zajetí.

Jako vesmírný simulátor je Wing Commander III rovněž nepřekonatelný (nechápu, jak jsem mohl být okouzlen Infernem). Co do propracovanosti, nemá tato grafika mezi vesmírnými simulátory konkurenci. Můžete si vybrat mezi VGA a SVGA. Rozdíl je opravdu markantní, ale pro majitele pomalejších grafických karet doporučuji spíše tu VGA. Já osobně jsem se nenechal ničím odradit a hrál jsem hru v SVGA. Hra byla rychlá a až na nepatrné trhání se celkem ničemu nedalo nic vytknout.

Vesmírné objekty jsou bezvadné. Dokonalejší hvězdný „destroyer" jsem viděl pouze v trilogii „Hvězdné války". Vše je vykreslené do nejmenšího detailu. Na křižnících jsou vidět i okna od důstojnických latrín. Laserové věže se hýbou a střílí. Další specialitkou jsou průlety nitrem nepřátelských letadlových lodí. Lepší exploze jsem snad v životě neviděl! Nepřátelské lodě se rozpadají mnoha způsoby a pokud zničíte nějakou z „hlavních" lodí (křižník, transport atd.), následuje bílá záře srovnatelná jen s výbuchem supernovy nebo „hvězdy smrti". Grafici si s tím vším museli dát nepochybně spoustu práce. Jediným záporem je, že když se na bitevním poli nashromáždí více objektů, počítač musí často „sosat" z harddisku. Nevím, jak vás, ale mně několikavteřinová přestávka uprostřed boje hrozně znechutí.

Na mise můžete létat celkem s pěti druhy vesmírných lodí - většinu z nich znáte již z předchozích dílů. Tedy, budete létat s lehkou stíhačkou typu „Arrow", se střední stíhačkou typu „Hellcat V", s těžkou stíhačkou typu „Thunderbolt VII", s bombardérem typu „Longbow" a nakonec s experimentální lodí, jež disponuje skvělými schopnostmi a která mi udělala obzvláště radost - totiž s těžkou stíhačkou typu „EXCALIBUR". Všechna plavidla mají svoje výhody a nevýhody. „Arrow" je velmi rychlá a obratná, nese poměrně silnou zásobu raket, ale má nevýkonné zbraně a hrozně slabé pancéřování a štíty - každá loď má k dispozici dvojí ochranu proti nepřátelským pulsům energie; jednak obnovující se energetické štíty a jednak vlastní metalické pancéřování. „Hellcat" je kompromisem mezi těžkou a lehkou stíhačkou, což ale znamená, že je poměrně pomalý a nese relativně slabou výzbroj. „Thunderbolt VII" je výborný stroj se silnými štíty a s interní výzbrojí, která dokáže několika údery smést skoro každou Kilrathskou stíhačkou. Kromě toho má na ocase střeleckou věž, která také není k zahození. A nakonec, může nést torpédo, s nímž je likvidace nepřátelských „hlavních" lodí hračkou. Bombardér „Longbow", slabá výzbroj palubní, extrémně silné štíty, výborně vyzbrojená zadní věž, ale hlavně nosič

The enemy has struck at the heart of our Empire.

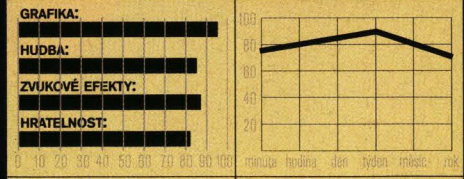
The Heart of Tiger

dvanácti raket a čtyř torpéd. A nakonec je zde stíhačka „Excalibur". Je velmi rychlá, perfektně vyzbrojená a vybavená několika zvláštními schopnostmi - zbraně se automaticky zaměřují na nepřítele a můžete „skákat" (tj. cestovat hyperprostorem). Vaši nepřátelé vlastní na první pohled zcela odlišnou a na druhý pohled výkonnostně stejnou výzbroj. Kilrathské stroje jsou asymetrické, připomínají svírající se drápy. Jedinou novinkou jsou lehké stíhačky, které se na nějakou dobu dokáží zneviditelnit. Ovládání každého stroje je úplně jiné, neboť krom vzhledu kokpitu se totálně změnily i letové vlastnosti. Na každou nepřátelskou loď se musí použít jiná taktika. Velikou lahůdkou jsou útoky na Kilrathské „hlavní" lodě. Vyzbrojen pouze svou rychlostí a jedním wingmanem nalétávat na Kilrathský „Dreadnaught", jenž je vyzbrojen „pouze" 38 laserovými věžemi a mít několik Darketů (lehké stíhačky) za zády... Neopakovatelný zážitek. Na své úkoly se lze vyzbrojit i adekvátní výzbrojí. Ta sestává zejména z raket a torpéd. Na výběr je pět raket jiných účinků (nechybí ani raketa na zajímání živého a nepoškozeného nepřítele), mina a torpédo. Pouze mi připadá, že obtížnost misí není nijak vysoká. Za slabé dva dny jsem Wing Commandera dohrál téměř do poloviny a problémy mě dělala pouze čtvrtá mise, kde se má chránit transport. Náplň misí je velmi rozmanitá. Vyjma standardních misí, jako je např. ochrana transportu, budete chránit planetu před útokem biologických zbraní, bránit nepřátelským evakuacím, atd. Občas se potkáte s Kilrathským esem, z čehož vznikne poměrně zajímavý a dlouhý „dogfight".

Další důležitou stránkou hry je interakce. Čas mezi plněním jednotlivých misí se dá strávit cestováním mezi třemi podlažími lodi a „pokecem" s ostatními letci. Jelikož i oni jsou hráni živými herci (herečkami), brzy si vytvoříte vlastní obrázek o mentalitě spolubojovníků. Vyjma starého spolubojovníka rodu Kilrathi Hobbse, se zde nacházejí většinou lidé. Většina spolubojovníků je na Hobbse alergická a nemá k němu důvěru. Zejména „Cobra" (spolubojovnice ženského původu) ho zjevně nesnáší. Příběh je podáván natolik sugestivně, že je mi Hobbse líto ještě teď. Bohužel, do rozhovorů se nedá příliš zasahovat. Jen jednou za čas vám bude dopřána možnost výběru mezi dvěmi možnostmi odpovědi. V lecčems se toto meziherní dění podobá Strike Commanderovi (jaký pes, taková ves). I velikáni Origin se však dopustili několika drobných nedopatření. Nejzávažnějším z nich je nemožnost srážky s jiným objektem v prostoru. Prostě nepřátelským křižníkem jednoduše a bez následků proletíte. Dalším nedostatkem je obranyschopnost (spíše obranyneschopnost) větších lodí. Jedno torpédo přivodí konec i křižníku. Pokud nemá „hlavní" loď stíhací ochranu, je prakticky bezbranná. Po vyčerpání štítů se jednoduše stáhnete na chvíli do ústraní nehledě na to, že slabé lasery vás ani natolik nepoškodí. Ovládání je poměrně složité, ale rozhodně ne složitější než běžné letecké simulátory. Potěší možnost ovládání základních funkcí (rychlosti, rotace stroje, přídavného spalování atd.) přímo pomocí joysticku. Velmi praktickou funkcí je zrušení ovládacího panelu. Na obrazovce vám přitom zůstanou veškeré životně důležité informace jako je výzbroj, stav štítů , přehled hospodaření s energií apod. Po zvukové stránce nemám výhrad. Bezvadně namluvené části potěší hlavně při letu, kdy člověk nemusí koukat na obrazovku a ví, co mu wingman sděluje. Hudba je jedním slovem vynikající. Nevím k čemu bych ji přirovnal, ale téměř se vyrovná hudbě z Inferna.

Na závěr se nemohu vyhnout srovnání s velikány tohoto herního pole. Origin v oboru vesmírných simulátorů dominuje již hezkou řádku let. I když se na posledním díle (Wing Commander Armada) zdálo, že jim dochází dech, není to pravda - spíše to bylo hluboké nadechnutí před skokem do vody. Největšími konkurenty jsou patrně Lucas Arts s Tie Fighterem a X-Wingem. Zdá se mi, že ač má Wing Commander III mnohem lepší grafiku a sugestivnější děj, Lucasovci vedou v celkové hratelnosti.

WING COMMANDER III **88%**



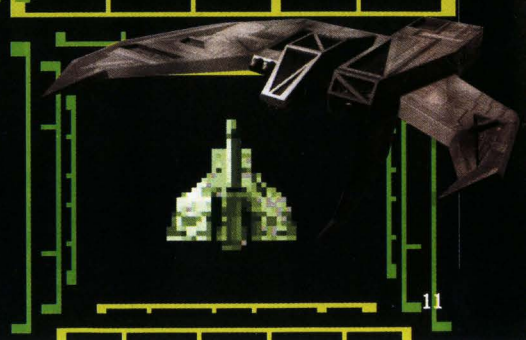
+ dokonalá grafika
+ příjemné ozvučení
+ Mark Hamill a film
- hardwarová náročnost

S I M U L Á T O R

Wing Commander III	88
Tie Fighter	85
Inferno	80
X-Wing	70
Wing Commander Armada	60

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, 1 MB PCI ALI2301 CARD. **Požadavky:** 486 DX/50, 8 MB RAM, VESA kompatibilní grafická karta, double speed CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Origin (Electronics Arts), 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Muddok.

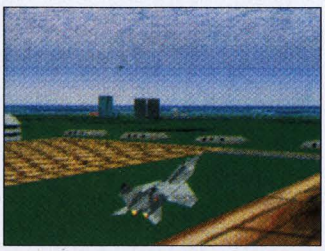
MUDDOK

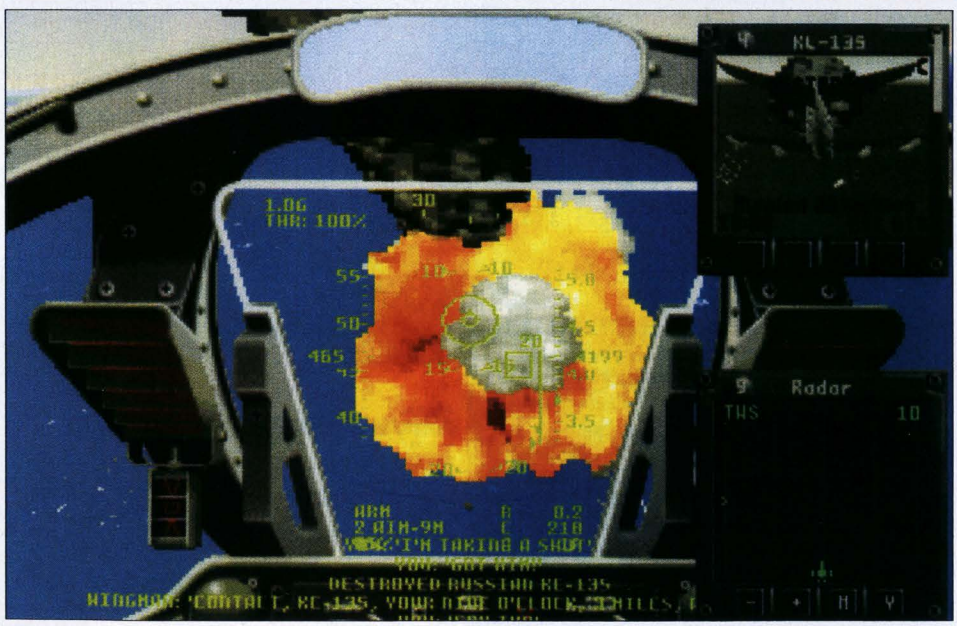


PC CD-ROM

U.S. Navy Fighters

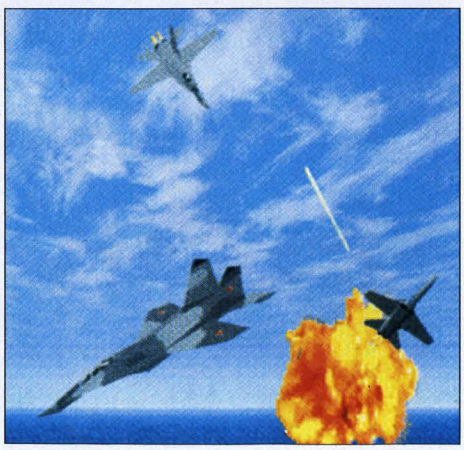
USNF je hra pro náročné hráče. Tomu také odpovídají nároky na hardware.





Hned na úvod vám tak trochu vyrazí dech. Tato hra je prvním simulátorem, který běží v rozlišení 1024x768 (doma dobře nadupané pentium alespoň na 90 MHz), 800x600 (pro začátek postačí i pentium 60 MHz), 640x480 (podle manuálu, když vypnete textury, snížíte úroveň detailů a omezíte zvuk, bude stačit 486/66, 8 MB RAM), 320x400 (podivné leč vhodné rozlišení pro DX2) a 320x200 (nejlepší řešení pro slabší 486 a pokud máte 386, nezoufejte, stačí vypnout zvuk, snížit detaily na minimum, zrušit textury a máte naději, že to také poletí). Pokud jste si v tomto poněkud obsáhlém technickém úvodu všimli nádechu ironie, máte naprosto pravdu. Nevím, kolik z vás má doma pentium alespoň na 60 MHz a 16 MB RAM, ale velké číslo to patrně nebude.

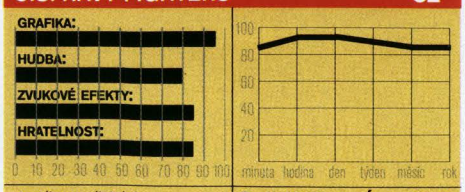
Firma Electronics Arts, která již jednou předběhla dobu a požadavky se STRIKE COMMANDERem, opět nasadila laťku vysoko. Nápis na krabici (něco ve smyslu, že se jedná o fotorealistickou grafiku) kupodivu opravdu nelže. Již při 640x480 mě grafika naprosto okouzlila. Perfektně texturovaná obloha vypadá jako pravá a moře jakbysmet. Kabina v záři rudého zapadajícího slunce (občas mi také zrudla



kabina a to bylo poledne; divná věc). Vítr pohrávající si s vlnkami. Na mise si můžete (občas) vybrat celkem mezi pěti letadly - starý známý F-14 Tomcat, F/A-18 Hornet, F-22 Lighting II, A-7 Corsair II a Su-33 Flanker D. Dlužno dodat, že vyjma prvních dvou jsem ještě nic takového nepilotoval a zejména přítomnost ruské špičkové techniky mne navnadila na nejvyšší míru. A věru, zklamání jsem nezakusil. Letadla jsou ve vzduchu jako živá, velmi sugestivní, jen promluvit. Výběr cílů se přirozeně neomezil jen na 5 výše zmíněných strojů. I s nimi lze na obloze spatřit celkem 31 letadel či vrtulníků. Kromě starých známých se objevují jako novinky Grumman E-2C Hawkeye, EA-6B Prowler, Boeing E-8A JSTARS, KC-135A Stratotanker. Na druhé straně je novinek ještě více: Suchoj Su-24, -27, -33, -34 a -37 a Jakolev Jak-141. K dispozici je rovněž adekvátní množství různé výzbroje. To zahrnuje jednak notoricky známé americké zbraně (AIM-9M Sidewinder, AIM-120 AMRAAM, AGM-65 Maverick...) a jednak sovětské zbraňové systémy.

Nyní k samotné hře. Na výběr je vám přes 50 samostatných misí a kampaň. Kromě toho hra obsahuje asi dvacet tréninkových akcí. Ovládání není z nejsnadnějších, kromě joysticku se využije celkem 100 (!) různých tlačítek a jejich kombinací. Vyplatí se proto hrát hru v tandemu, kdy jeden létá a střílí a druhý ovládá klávesnicí palubní počítač (já osobně jsem hrál hru společně s JKL, ale vždy, když jsem se konečně zavě-

U.S. NAVY FIGHTERS 82%



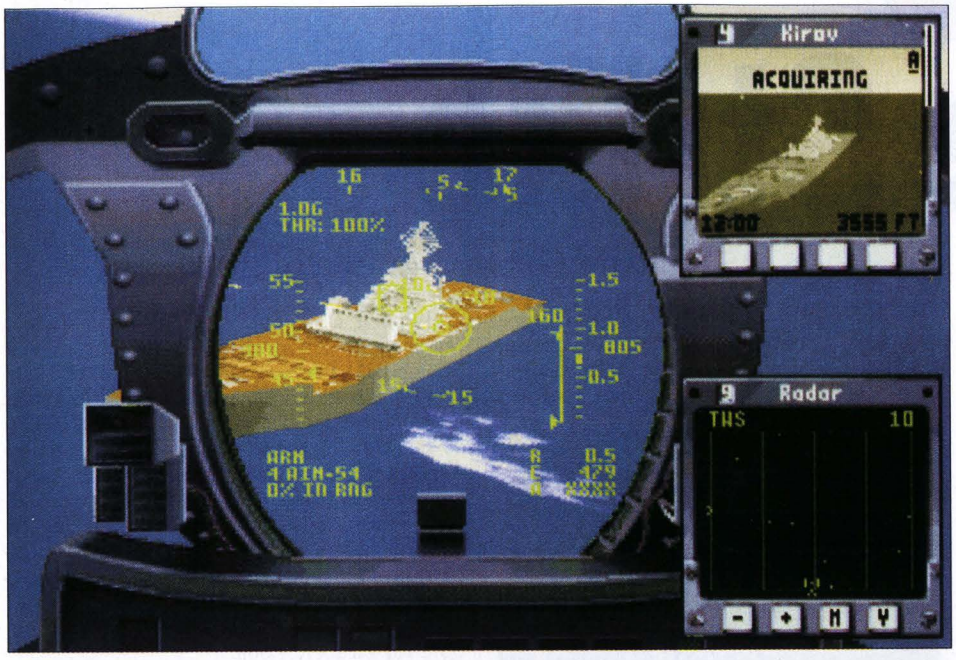
\+ velice realistické
\+ skvělá grafika (1024x768)
\+ výborný editor misí
\- nároky na hardware
\- PharLap DOS extender

SIMULÁTOR

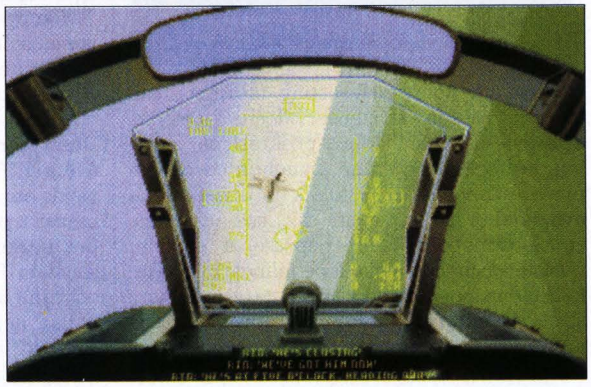
U.S. Navy Fighters	82
Strike Commander	81
TFX	79
Falcon 3.0	60
F-14 Fleet Defender	55

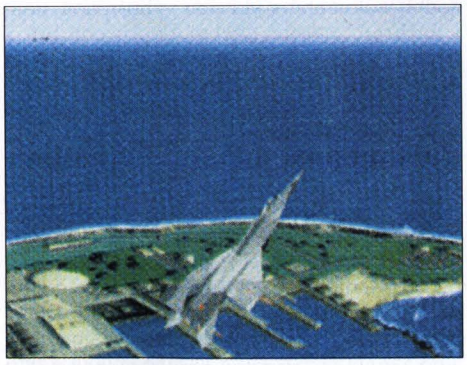
Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 1 MB PCI true colour video card, 8 MB RAM, trplspd CD-ROM, SB-16. **Požadavky:** 386 DX/40, 4 MB RAM, snglspd CD-ROM, 256 KB video card. **Doporučeno:** Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 1 MB local bus card, dblspd CD-ROM, SB-16. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Electronics Art, 1994. **Testoval:** Muddok.

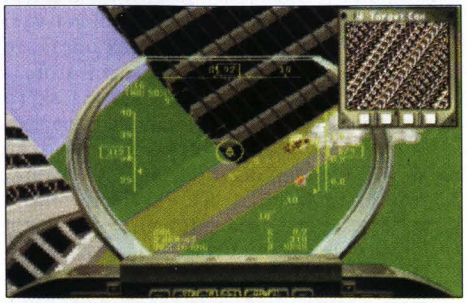
sil na nějaké letadlo, začal JKL zkoušet, co způsobí která klávesa). Krokem zpět bych nazval posun v použití joysticku. U STRIKE COMMANDERa druhé tlačítko způsobovalo volný pohyb hlavou po kabině, což vzbu-



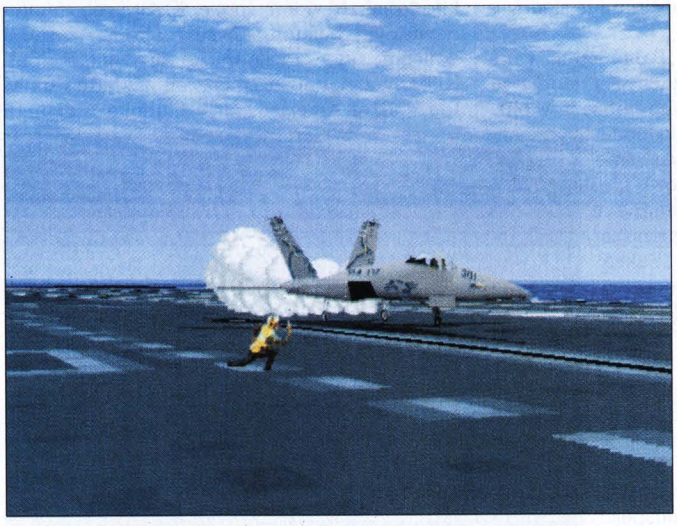
zovalo velmi realistický dojem. V USNF se druhým tlačítkem zaměříte na nejbližší terč a pohledy přepínáte klávesnicí. Jinak, co do reálnosti, se této hře nerovná žádná. Když pominu, jak by asi vypadala v nejvyšším rozlišení, je stejně graficky nejhezčím simulátorem (adié TFX). Všechna letadla mají jiné letové vlastnosti a dá se opravdu poznat, v čem sedíte. Pohled do slunce vás oslepí a i slabý vánek vás o něco odchýlí z kursu. To, že se za raketami tvoří kouřové stopy, již dnes







nechává každého chladným. Do podrobností je vypilována komunikace s ostatními členy gangu. K dispozici je celkem 19 příkazů pro wingmana. Od změny kursu, přes atakování různých cílů až po celkovou změnu sestavy. Na letových schopnostech se též negativně projeví náklad letounu, obrat s devíti géčky je s plnými nádržemi velmi namáhavý. To by nebyla moderní válka, kdyby v ní nebylo elektronického boje. I ten je vypracován k dokonalosti. Počasí ovlivňuje různé způsoby detekování nepřítele. Například, pro vizuální detekci platí: v noci 25%, ve dne 100%, za šera 75%, v mlžném oparu 75%, v mracích 10% a v mlze 25%. Pokud letíte proti pozemním cílům, vyplatí se pod křídlo zavěsit kontejner s FLIR (Forward Looking Infra Red), jenž vám umožní pozorovat pozemní cíle za hranicí viditelnosti. Ke zmatení nepřítele se dá využít ECM, na druhou stranu, budete zase zachytitelní radarem na větší vzdálenost. Protože většinou startujete z letadlové lodi, vyplatí se nacvičit si přistávací manévr v tréninkové misi. Start je velmi jednoduchý. Jediné, co mě zmátlo, byl nějaký šašek s plackami, který se mi pokoušel mácháním dát najevo, co mám dělat (bohužel ho nešlo zajet). Nepřátelští letci nebývají žádná ořezávátka a budou na šesti hodinách než se vzpamatujete. Po několika „dogfightech" si však jistě zvyknete.



Také systém navigace doznal od STRIKE COMMANDERa změn. Vrátil se starý dobrý styl „waypointů" a autopilota. Je jistě přehlednější a snadněji ovladatelný. Když už vás přestane bavit těch padesát jednotlivých misí nebo dohrajete kampaň, nebuďte malomyslní. USNF totiž obsahuje dva editory misí. První z nich je jednoduchý, stejného ražení jako v CHUCK YAEGER'S AIR COMBATu. Druhý je velmi složitý a lze si v něm navolit téměř vše, co budete chtít. A proto, až budete chtít přátelům připravit bezesné noci, nahrajte jim misi, kde se objeví v 3000 stopách s A-7 Corsair za bezmračného dne, s 12 F-22 v zádech na 5 000 stopách (úroveň nepřátel přirozeně ace). Poměrně zajímavým se mi jeví absence jednoho z nejslavnějších amerických letadel současnosti, totiž F-16. Rovněž je mi líto, že se zde nevyskytují letadla jiná než ruská a americká. Dává to hře poněkud černobílý nádech. Ke kvalitě zvuků nemám výhrady. Veškeré briefingy jsou namluveny a ke všemu hraje velmi dobrá hudba. Prostor mezi jednotlivými lety je vyplněn dobrými animacemi. Celkově hra obsahuje okolo 40 minut filmu se zvukem.

Že hru dělali perfekcionisté, jsem se dověděl po přečtení návodu. Ten totiž obsahuje detailní informace o všech letadlech a výzbroji. Ale nejen to. Manuál je naplněn různými akrobatickými prvky (immelman, looping, nízké yo-yo...) s vysvětlením, jak se dělají, k čemu slouží a jak jsou obtížné. Přehledy mnohých typů sestav s jejich klady a zápory. Prostě je zde každá maličkost. V samotné hře je k dispozici přehled všech letadel, kde si je můžete prohlédnout ve všech úhlech a vzdálenostech. Většina strojů tam má i své vlastní foto (fotky nejsou u novinek - např. Su-37). Kromě drobné náročnosti na hardware by si měli dát pozor zájemci o koupi na jednu věc. PharLap DOS extender užitý ve hře se nesnese s BIOS ROM shadowing (video RAM, system RAM) a proto musíte v BIOSu tyto položky disableovat. Některé BIOSy se však bez system RAM neobejdou a hra vám chodit nebude. Na závěr bych rád podotkl, že tento simulátor znamená úplnou revoluci a myslím, že si ho mnozí rádi zakoupí i za pár let (myšleno čistě bez ironie; v té době snad bude totiž potřebný hardware cenově přístupný). Je také prvním simulátorem programovaným čistě pro CD (TFX na CD je konverze z PC). Pro majitele P5 povinností, pro majitele 386 mlýnským kolem na krku.

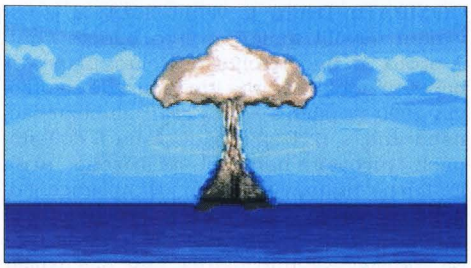
Několik drobných chybiček se najde i v takto dokonalé hře. Například, pokud zaútočíte na přátelskou loď, popřípadě ji i potopíte, nejste nijak penalizováni či jinak perzekuováni. Také pokud poletíte ve střemhlavém letu pod 3 500 stop, způsobí vám vybrání neskutečné potíže. Pokud si navolíte vysokou úroveň (od jisté doby používám slovo „level" jen ve vyhraněných situacích) nepřátel, také si mnoho nezastřílíte.

MUDDOK

AMIGA

Jungle Strike

Dynastie Kilbabů znovu u moci!



Je krásný letní den. Na malé jachtě, několik námořních mil od neobydleného ostrova v Tichém oceánu, odpočívají dva muži. Možná chytají žraloky a jiné ryby, možná se jen tak opalují a povídají si o strastech všedního života, možná také projednávají nějaké obchodní záležitosti... „Začíná konečné odpočítávání. Tři... dva... jedna...„ Bum! Ostrov přestal existovat, na jeho místo se nastěhoval sympatický atomový hřib, následek výbuchu malé jaderné bomby. „Jak vidíte, Mr. Kilbaba, stále mám zdroje atomových zbraní. Co vy na to? Plácneme si?“ „Určitě, Mr. Ortega. Bude to výnosná spolupráce. S Vaší pomocí budu konečně moci pomstít svého otce!“ „Ano, společně zničíme Washington. Konečně se ti Amíci přestanou hrabat do mých drogových obchodů! Ha ha ha ha...“ Společníci otevřeli novou láhev šampusu na oslavu své spolupráce. Netušili však, že jejich počínání je sledováno špionážní družicí...

Mezitím v Bílém Domě... „Pane, jedna z našich špionážních družic zachytila jadernou explozi poblíž jihoamerického pobřeží. V blízkosti ohniska se pohybovala podezřelá jachta. V její posádce jsme identifikovali dva celosvětově hledané zločince: drogového magnáta Carlose Ortegu a syna známého teroristy generála Kilbaby.“ „Sakra! To nám tak chybělo! Na osmou svolávám mimořádnou schůzku. Svolejte sem všechny z protiteroristického!“

Kdesi v nějakém bytě zvoní telefon... „Haló, Johny, zachytili jsme zprávy o jakési detonaci. Zřejmě to má spojitost s teroristickou organizací Ibna Kilbaby. Nouzový briefing začíná v 8:00, tak si pospěš!“ „No jo, budu tam!“ Člen protiteroristického oddělení CIA se rozmrzele protáhnul v křesle. „Sotva zneškodníme jednoho Kilbabu, už je tu další. Kam ten svět spěje?“ Bylo 7:45, když Johny vykročil do rozespalého města. Nasedl do svého auta, nastartoval a vyrazil směrem k Bílému Domu...

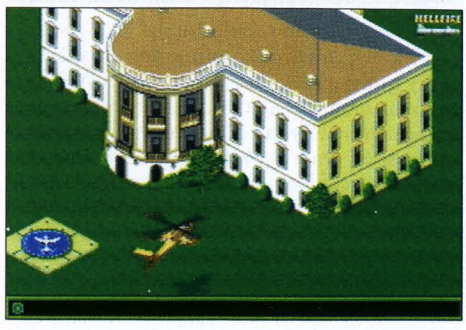
Po dlouhých týdnech a měsících čekání se pokračování hry Desert Strike objevuje i na domácích počítačích. Programové zpracování si tentokrát vzala na starost dřívější továrna na braky Ocean. Tato firma však začíná produkovat čím dál lepší hry, viz. TFX, Central Intelligence, Inferno atp. Jungle Strike, ač se jedná o zcela jiný typ hry, v této rozvíjející se tradici úspěšně pokračuje. Grafika je přibližně stejná jako u Desert Strike. Zvukové efekty jsou velmi dobré a doporučuji dát si hlasitost

na nejvyšší možnou míru, ať se střelba a uši drásající výkřiky umírajících nepřátel rozléhají po celém pařanském doupěti! Všechny mezihry podbarvují přesně střižené válečné melodie. Sprajty jsou velmi dobře prokreslené, scrolling je při letu příjemně plynulý a co hlavně při hraní potěší, že vrtulník je o něco lépe ovladatelný než v prvním díle, což znamená, že se vám bude okolo nepřátel a při letu v husté zástavbě daleko lépe manévrovat a také budete hbitěji unikat před nepřátelskými střelami. Autoři si na hráče připravili 9 napínavých misí, ve kterých budete bránit území a majetek Spojených států (chránit kapitalisty, kdo to jakživ viděl? - pozn. KSČ) proti mnoha nevítaným hostům, abyste nakonec zasadili konečný úder záškodnické organizaci Ibna Kilbaby a nadobro zničili její základnu ukrytou v Jižní Americe kdesi hluboko v džungli (Yo! - pozn. DJ Bobo). Vaše poslání však není ani zdaleka jednoduché, jak se může na první pohled zdát. Proto autoři vyměnili starého olítaného Apache za skvělý stroj Comanche a přidali trochu více výzbroje: 10 raket HellFire, 80 raket Hydra a 999 patron do palubního kanónu. V dalších misích budete mít možnost vyzkoušet si řízení nejmodernějšího vznášedla, pilotování stíhačky F-117 Stealth a dalších strojů. Sympatická je také volba ko-pilota, která byla už v prvním díle. Na výběr máte asi z pěti letců, přičemž k dispozici jsou jen dva - všichni ostatní jsou MIA, což je Missing In Action, tzn. ztraceni v boji.

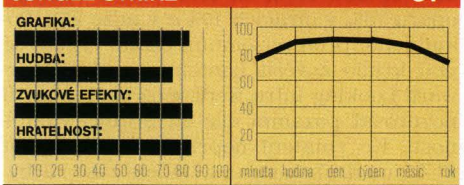
Dalo by se říci, že tomuto produktu už k dokonalosti nechybí vůbec nic, ale přece je tu něco, co, ač nepozorováno, začínajícímu hráči trochu zkazí náladu. Tou věcí je o něco vyšší obtížnost. S tímto problémem se potýkal už Desert Strike a i jeho napodobenina na Amize a Atari ST „Fire Hawk“ (Codemasters, 1993). Nejde ani tak o to, že by nepřátelé šli těžko vymazat z povrchu zemského, ale náplň misí je pro nezkušeného pařana snad příliš velkým soustem. Posuďte sami: stihnout za jeden vzlet ochránit městské památky, přičemž každou hlídají nejméně čtyři obrněná vozidla a pár chlapíků a bazukami, zničit centra nepřátelského odboje a zajmout jejich velitele, zneškodnit automobil s ukrytou výbušninou, najít a zachránit našeho agenta, doprovodit prezidentský vůz do bezpečí a k tomu ještě zajmout Kilbabova vrchního ostřelovače (samozřejmě živého), to je skutečně tuhý oříšek, se kterým si však pokročilejší gamesník bude jistě vědět rady. Paliva i střeliva sice máte omezené množství, ale obojí se dá pohodlně doplnit. Ale pozor - barely s palivem nejsou bohužel bezedné a se střelivem je to podobné. Občas po nepřátelích zbyde jakýsi „medikit“ pro váš vrtulník, po jehož požití se všechny pancíře doplní na 100%. Je to užitečná věcička, ale vyskytuje se málo kdy. Pokud se vám podaří zajmout cizího agenta či zachránit vašeho vojáka a tyto vysadíte na přistávací plošině, technici vám za odměnu vrtulník opraví. Účinek opravy je však přímo úměrný počtu dovezených osob.

Jungle Strike je skvělá hra. Nedá se jí skoro nic vytknout, snad jen začátečníky pozlobí vyšší obtížnost, ale těm otrlejším s pevnými nervy by neměla dělat vážnější problémy. A protože se jedná o hru skvěle technicky provedenou s výbornou atmosférou, dám jí čtyři hvězdičky z pěti. Určitě si ji kupte!

JOE



JUNGLE STRIKE 81%



\+ všechno
\- nic

ARCADE	
Jungle Strike	81
Desert Strike	75
Fire Hawk	66
Apocalypse	61
Seek & Destroy	55

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM. **Požadavky:** min. Amiga s 1 MB. **Existuje na:** Amigy. **Připravuje se na:** PC. **Výrobce, rok:** Hyperial Software Development / Ocean, 1994. **Testoval:** Joe.

AMIGA 1200, CD32

Roadkill

Další celkem povedená napodobenina legendárních Super Cars.

Každý čtvrtek, týden co týden, se kolem osmé hodiny večerní tísní u televizních obrazovek milióny lidí na celém světě, aby mohli sledovat nejlepší, nejnapínavější, nejdramatičtější závodní show na světě (ne, Bingo to není!), kterou jim přináší satelitní společnost Vision TV a kterou moderuje velice oblíbený moderátor John Rosack. Lidé dávno zapomněli na doby, kdy se jim do přízně vtíral stupidní pořad Mega Race, dnes uznávají jen Roadkill. Roadkill! ROADKILL!!!

Diváci jsou již usazeni na pohodlných sedačkách, na jevišti se rozsvěcejí reflektory, zní dravá hudba a za nadšeného, až fanatického potlesku vbíhá na scénu John Rosack. „Děkuji, děkuji. Vítám vás všechny ve studiu při natáčení 23. dílu vaší oblíbené show Roadkill. Samozřejmě o exploze a krev nebude ani nyní nouze a navíc zavádíme novinku: v naší velké tipovací soutěži může jeden z vás vyhrát přilbu pilota, který jako první přijde o život. Takže pozor - začínáme!"

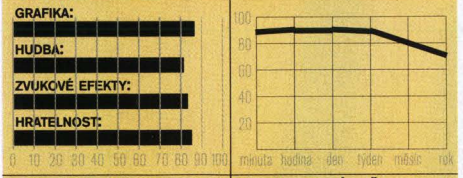
Pár kilometrů od budovy Vision TV byla na místě bývalého pralesa (doufám, že Strana zelených nebude protestovat) vybudována obří konstrukce pro několik visutých závodních drah. Takovéto dráhy se vyskytují ještě v několika dalších zemích. V boxech závodníci zahřívají motory a najíždějí do startovních pozic. Diváci doma i ve studiu šílí, s napětím očekávají první krev...

Na sklonku minulého roku vypustila firma Vision do světa svou AGA bombu s názvem Roadkill. Jedná se o závody autíček viděné z ptačí perspektivy. Takovýchto her už bylo vytvořeno mnoho a mnoho. Proto se Vision nespokojil jen s pouhými závody a přidal také trochu brutality, která bezesporu za volant patří. Na začátku se objeví pestrobarevný úvodní obrázek znázorňující televizní studio se závodními vozy a v pozadí řádí John Rosack před obrovskou obrazovkou. Následuje výčet autorů a jejich zásluh a pod titulky je možno spatřit velmi jemně prokreslené obrázky ze závodní show. Do toho všeho hraje pěkně dravá muzika. Dále je tu možnost vybrat si ze šesti aut (jedno hezčí než druhé) a s chutí se pustit do závodění a do boje o holý život.

Jezdí se na uzavřených okruzích v různých prostředích a denních dobách. Jelikož jsou tratě visuté, můžete dole na zemi shlédnout spleť uliček s domečky, písečné duny, noční město a jiné útvary. Při závodech sbíráte zbraně, štíty a různé bonusy, které se budou moc a moc hodit, protože na vás všude číhá plno nebezpečí, jako samozaměřovací děla, miny, kill-zóny, kde si lehce přivodíte nějaké poškození (ne-li ztrátu života), nebezpečné zatáčky a samozřejmě nelítostní soupeři. Poškození je signalizováno čtyřmi bílými obdélníčky a není tak těžké o všechny přijít. Naštěstí je tu možnost zajet během závodu do boxů, kde speciálně vycvičení mechanici uvedou váš vůz během chvilky do 100% stavu. Nejsnadnějším způsobem jak získat nějaký bonus, je sestřelit co nejvíce protivníků. K tomu je samozřejmě zapotřebí raket, které se povalují na různých místech tratě a upozorňují na ně, jako i na ostatní potřebné věci, malé žluté trojúhelníčky. Rakety se odpalují mezerníkem. Děsně závidím majitelům CD 32 jejich joypad, protože neustálé natahování se ke klávesnici může vést ke kolizi a propadnutí se na poslední místo. Co? Aha, zapomněl jsem vám říci, že se musíte umístit do třetího místa, jinak pro vás závod končí.

Teď trochu k technickému zpracování hry. Hudba jako na míru ušitá k takovýmto závodům, obrázky na pozadí jsou nádherné, grafické zpracování trati taky není nejhorší a trať samotná při jízdě perfektně scrolluje do všech směrů, ovládání je téměř shodné se zmiňovanými Super Cars. Zvuky aut jsou nerealistické, ale co já vím, jak budou hlučet motory za pár let? Veškeré drobné hlášky, jako informace o tom, co jste zrovna sebrali, umístění, bonusy apod.

ROADKILL 84%



+ super obrázky
+ jde na harddisk
+ přístupová hesla
- jen jeden hráč

AUTÍČKA	
Roadkill	84
Super Cars II	81
Nitro	76
Overdrive	69
Jupiters Masterdrive	62

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM. **Požadavky:** AGA Amiga, CD 32. **Existuje na:** AGA Amiga, CD 32. **Výrobce, rok:** Vision, 1994. **Testoval:** Joe.

vám hra oznamuje srozumitelnou samplovanou angličtinou. Majitele harddisku potěší, že hra jde bez problémů nainstalovat na jejich miláčka. Vytknout se jí dá stokrát ohrané téma, se kterým jsme se mohli setkat už na osmibitech. A co mi na této hře nejvíc vadí, že je možná hra jen jednoho hráče. Pravda, můžete si někoho zjednat na odpalování raket, ale ten si stejně moc nezahraje. Takže co z toho plyne? Jste-li fanoušci do autíček, musíte tuhle hru mít. Že nejste? Tak si ji aspoň běžte zahrát ke kamarádovi.

Joe

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB VL BUS, FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod

486 SX - 25 MHz / VL BUS	*28.500,-*
486 DX - 40 MHz / VL BUS	*29.500,-*
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS.....	*28.990,-*
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS.....	*31.600,-*
PENTIUM - 66 MHz / PCI	*47.800,-*

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

2letá záruka

upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE)....	*+ 1.800,-*	CD-ROM UMAX double speed	*+ 3.890,-*
HD 730 MB	*+ 2.200,-*	CD-ROM Mitsumi quatro speed	*+ 6.390,-*
HD 850 MB	*+ 2.700,-*	zvuková karta SOUND FX 16-bit	*+ 2.550,-*
HD 1 GB	*+ 6.200,-*	MS-DOS 6.22 + Windows 3.1	*+ 1.990,-*

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ. ZAJISTÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: PROŠEK elektrosystémy, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 l. 723
DĚČÍN: DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124
PÍSEK: KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **TEPLICE:** CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/293 93, 455 65
TURNOV: 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89 **ÚSTÍ NAD LABEM:** Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

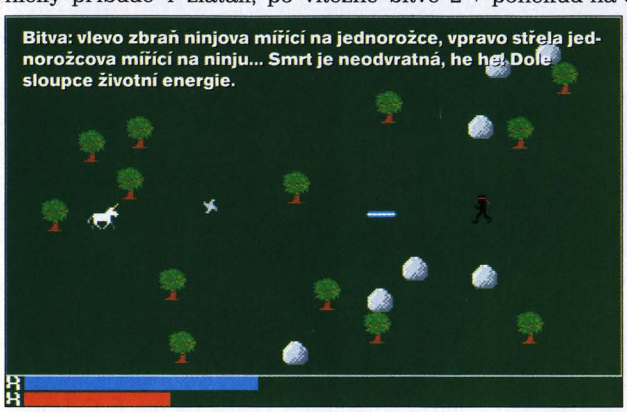
ATARI ST

Tower Power

Atari ST Tower Power Archon zase trochu jinak Tento příběh se začal odvíjet před mnoha a mnoha lety, kdy firma Electronic Arts vydala na osmibity velice zdařilou akčně-podivně šachovou hru „Archon“. Tehdejší hráči dlouhou dobu bojovali na stranách hvězdných nebo temných válečníků méně či více úspěšně. Programátoři tehdy neusnuli na vavřínech, jak se to v mnoha případech děje dnes, ale vytvořili neméně zajímavý druhý díl. Popularity těchto her využilo mnoho dalších výrobců, kteří vytvořili spoustu podobných games, za všechny jmenujme alespoň „Archon Ultra“ (Ex30). V současné době se jako houby po dešti začínají objevovat týmy mladých nadějných programátorů, kteří začaly tvořit velmi dobré, nebo taky velice mizerné produkty, a rozšiřovaly je jako shareware nebo freeware. Jedním z nich je i skupina vedená Johnnie Chanem, která naprogramovala další Archon - Tower Power. První, čím tato hra upoutá, je na amatéry velice slušný úvodní obrázek a hudba (samplovaná) téže kvality. Po stisku mezerníku se do počítače načtou všechna herní data, tedy za předpokladu, že máme alespoň 1 MB paměti. Následně přichází další šok: na obrazovce se objevují první údaje o autorech - a teď si dejte volume na full, neboť to co uslyšíte, to jste ještě nikdy neslyšeli: autoři k vám prostřednictvím počítače promlouvají svými samplovanými hlasy a jeden po druhém se chlubí, co na hře vytvořili. Uvědomte si, že na tomto projektu pracovalo 5 (slovy pět) lidí, každý má svůj hlas pěkně nasamplovaný a hra přitom zabírá jen jednu disketu. Neuvěřitelné! No ale pojďme dál. V prvním menu si můžete vybrat postavu, jejíž vojáky budete navigovat k vítězství. Hrát můžou 2 - 4 hráči - z neznámého důvodu zde tedy odpadá hra proti počítači, což zamrzí, zvláště když si s vámi zrovna nechce nikdo hrát (dobře vám tak!). Každý vojevůdce začíná se třemi „vojáky“. K dispozici máte ninju, pěšáka a jednorožce (posledního?) a deset zlaťáků. Hra je rozdělena tahy, stejně jako její osmibitový předchůdce. V každém tahu si můžete vybrat ze tří možností: 1) Pohnout s jedním z vojáků, přičemž každá postavička má limitován maximální vzdálenost, kterou může během jedné směny urazit. Setkají-li se váš a nepřátelský vojáček na stejném poli, začíná boj, ale o tom až později. Pokud si svůj tah na poslední chvíli rozmyslíte, můžete vše stiskem SPACE uvést do původního stavu. 2) Nakoupit posily, na čemž závisí současný stav vašeho konta, a 3) předat tah soupeři. Po každém odehraném kole vám do pokladničky přibude 1 zlaťák, po vítězné bitvě 2 a zlikvidujete-li úplně jednoho ze soupeřů, získáte rovných deset zlatých, což samozřejmě potěší. Vyhrát můžete trojím způsobem. Buď zcela zmasakrujete protivníkovu armádu, obsadíte jeho pevnost nebo obsadíte čtyři magická pole u středu obrazovky - to je takové to divné oranžové s bílým puntíkem uprostřed. Průběh boje je velice jednoduchý, snažíte se zasáhnout svou střelou soupeře a tím mu ubrat trochu jeho životní energie a naopak. A teď se dostáváme k hlavnímu problému této hry - k ovládání. Když někoho napadnete a máte zrovna joystick v portu 1, nic se neděje a postavičky vesele pobíhají po bitevním poli řvoucí sprosté nadávky a chrlící mračna střel a dýmu. Pokud však napadne někdo vás, musíte si urychleně prohodit joysticky nebo bleskově přepojit konektory, protože ten kdo je napaden, ovládá svého bojovníka vždy joystickem v „mpuseportu“. Z toho plyne, že napadávající musí mít vždy páku připojenu v portu 1 a napadený v portu 0. Nechápu proč to bylo takto vyřešeno (chyba v programu to není, píšou to i v manuálu), ale možná je v tom nějaký skrytý fígl, na který jsem nepřišel. Zpočátku to sice příliš nevadí, ale když se do hry zažerete, začne to být poněkud na obtíž... Grafika není zrovna nic extra (viz obrázky), ale perfektně navozuje atmosféru starých osmibitových verzí, a že to na tehdejší dobu byly pěkné bomby! Zvukové efekty je kapitola sama pro sebe, v paměti zabírají kolem 700 KB a jejich úroveň je velmi dobrá. Postavy se během tahů pošklebují jeden druhému (samozřejmě samplovanou řečí) a často nad soupeřovým tahem jen mávnou rukou a pronesou: „Doesn't mind...“ Dostává se k nám hra, která víc než cokoli jiného připomene zašlou slávu starých Archonů a která si ve vašich řadách jistě našla a pravděpodobně ještě najde mnoho příznivců. Je to jedna z mála vysoce kvalitních her, které se na ST objevily za poslední rok. Ale nebuďte smutní, eSTéčkáři. I na vaše počítače stále vznikají takové hry jako je Ishar III od Silmarills, který je zde ve stejné kvalitě jako na Amize 500 a prý už je hotová i ST verze Robinson's Requiem. To je dostatečným důkazem toho, že éra starých dobrých šestnáctibitů z dílny Atari ještě neskončila. Na úplný konec jsem si nechal jeden podvůdek: když na obrazovce, kde si vybíráte počet hráčů, stisknete „G“ jako „gold“, každý z hráčů bude mít do začátku 200 peněz! Ale já osobně jsem tuto volbu zatím nikdy nepoužil, připadá mi zbytečná a hra pak postrádá potřebné napětí... No nic, nechám to na vás.

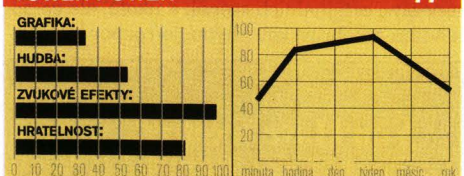
JOE

Hrací plocha několik málo kol po zahájení hry.



Bitva: vlevo zbraň ninjova mířící na jednorožce, vpravo střela jednorožcova mířící na ninju... Smrt je neodvratná, he he! Dole sloupce životní energie.

TOWER POWER 77%



+ skvělá atmosféra
+ nepřekonatelný zvuk
+ dobrá zábava
- slabá grafika
- časem omrzí
- všichni mají stejné figurky

AKČNÍ ŠACHY

Tower Power	78
Archon Ultra	76
Battle Chess 4000	75
Star Wars Chess	64

Testováno na: Atari 520 STM, 1 MB RAM. **Požadavky:** min. Atari ST, 512 kB RAM, dop. STE, 2 MB RAM. **Existuje na:** Atari ST, STE. **Výrobce, rok:** Johnnie Chan Co., 1993. **Testoval:** Joe.

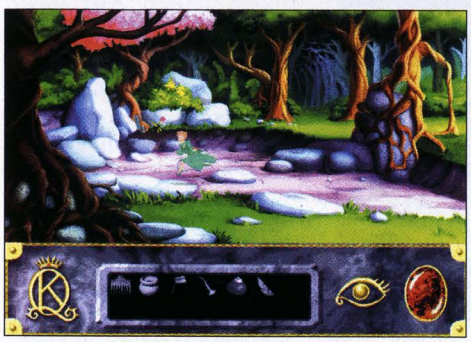
PC CD-ROM

King's Quest VII the princeless bride

Eldritch: Král. dcerunka Rosella 18/172/51, hezká, blond, lehce dětinská, hledá ženicha, nejl. prince. Zn. S4220.2ZZ 01

Ačkoli to zní neuvěřitelně, je tomu již bezmála jedenáct let, kdy světlo světa spatřil první King's Quest. Od té doby Roberta Williams napsala a technici Sierry On-line vytvořili dalších šest dílů. KQ se tak stal nejrozsáhlejším a zároveň nejúspěšnějším seriálem v dějinách počítačových her. Starší hráči si jistě vzpomenou na nadšení z každého nového pokračování, z každého zlepšení, se kterým Sierra přišla. Byli jsme zvědavi na nové příběhy z Daventerského království i na skvělou grafiku a technické provedení, jež bylo vždy na vrcholu dobových možností.

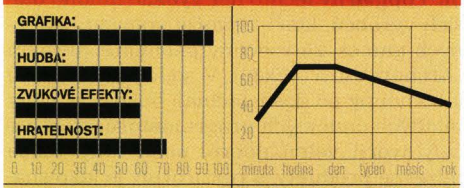
Kdo si sliboval od posledního King s Questu revoluční zpracování, nebude zklamán. Grafika a animace jsou jedinečné a Sierra ukázala všem pochybovačům, že je možné, aby se počítačová hra po vizuální stránce maximálně přiblížila Disneyovkám předposlední generace. (Předposlední proto, že Alladin a Lví král jsou přece jen, díky počítačům, o krok dál.) Pestré a nápadité backgroundy v SVGA rozlišení sice místy navozují atmosféru pohádek, v nichž se vyskytují hrady z cukrkandlu a tureckého medu, stromy z kokosu a kde v řekách teče místo vody pomerančová šťáva; což rozhodně nic pro milovníky pohádek Lewise Carola, S. C. Lewise a J. R. R. Tolkiena. Naštěstí to neplatí o celé hře, jiné části jsou docela snesitelné a nesou se v duchu předchozích dílů King's Questu. Jen pro zajímavost: i Sierra musí zřejmě krátit výdaje, neboť obrázky jsou dílem grafiků s převážně ruskými a srbskými jmény.



Na pozadích se rozmanitě pohybují detailně animované postavičky našich hrdinek (množné číslo je na místě, protože hrajete střídavě za princeznu a její matku - královnu Valanice) a ostatních více či méně živých tvorů i netvorů. Animátoři nešetřili silami a každou chvíli vložili do děje nějakou animovanou sekvenci, do níž nemůžete vstupovat, takže občas máte pocit, že hrajete spíš interaktivní kreslený film. V hratelných i nehratelných pasážích nakreslili grafici postavičky klasickým nestínovaným způsobem známým z mnoha animovaných filmů. Kupodivu působí na bohatě prokreslených pozadích docela přirozeně.

Kdo si sliboval od nového dílu skvělou zápletku a scénář, sice také nebude zklamán, ale nebude ani nadšen. KQ VII není žádný propadák typu Fredy Pharkash, na druhé straně to po dějové stránce není nic jiného než profesionálně odvedená, leč rutinní záležitost. Je otázkou, zda Robertě došly za těch sedm dílů její skvělé nápady (to by nebylo nic divného, i vtípky v M*A*S*Hi se posledních osmdesát dílů občas opakují), nebo jestli se plně soustředila na svůj nejnovější projekt - horor Phantasmagoria a KQ brala pouze jako nutnost. Doufejme, že správně je druhá možnost, pak by Phantasmagoria mohla být skutečně převratná záležitost. Ale vraťme se ke King Questu. Scénář nelze označit vyloženě za nepovedený, neboť je zde velké množství originálních scének a úkolů, ale co pokládám za obrovskou chybu, je rozpor mezi at-

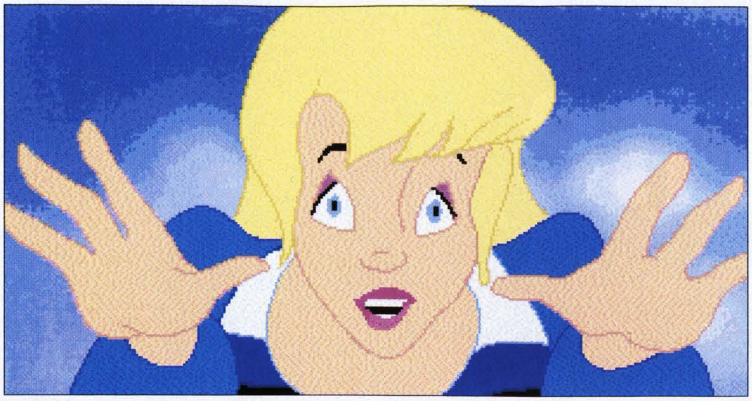
KING'S QUEST VII 74%



+ grafika a animace
+ magický kurzor
- obtížnost
- scénář
- Windows

ADVENTURE	
Gabriel Knight	91
Simon the Sorcerer	87
King's Quest VII	74
Day of the Tentacle	72
Larry VI	65

Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, SB16 ASP, 2x CD-ROM. **Požadavky:** 386, 4 MB RAM, SVGA, CD-ROM, Windows 3.1. **Doporučení:** 486, 8 MB RAM, 2x CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Sierra On-line, 1994. **Zapůjčil:** Games World. **Testoval:** Haquel P. Tickwa



mosférou hry a její obtížností. Zatímco zápletky příběhu jsou roztomiloučké a lehce infantilní, jednotlivé úkoly jsou občas oříškem i pro zkušené hráče. Čili dítě nezvládá a hráč nechápe. Sierra buďto hrubě přecenila schopnosti nejmladší generace, nebo vsadila na to, že v každém z nás (i v těch nejmorbidnějších) je kousek dítěte, které se chce čas od času projevit.

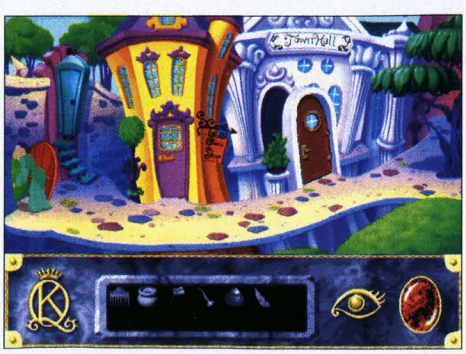
Kromě tohoto zásadního nedostatku v pojetí hry lze KQ VII vytknout mnohé další věci. Kupříkladu dokážu pochopit, že i v adventure může hrdina zemřít, pokud udělá hráč nějakou osudovou chybu. Tak to bylo třeba v Larrym IV. Objeví se rámeček a hra se zeptá, jestli to nechci zkusit znovu. Co ale nechápu, proč princezna a královna potkávají smrtelné nebezpečí na každém kroku a to ještě maskované do úplně nevinných věcí! Pokud Rosella zatočí kličkou na krabičce a z ní vyskočí živý čertík, je to jistě důvod k leknutí, možná i k panice, ale že by princezna úplně zkolabovala mi nepřipadá moc pravděpodobné. Mimo to na některých místech má hrdinka šanci zemřít jen proto, že se tam zdrží trochu déle.

Kapitolou sama pro sebe je přístup hry k uživateli. Na jedné straně vynikající nápad s magickým kurzorem, na druhé neexistence tak samozřejmých věcí jako nastavení rychlosti chůze, přepis mluveného slova a dokonce i ukládání pozice na disk! Za těmito takřka nepochopitelnými nedopatřeními stojí zjevná snaha autorů o maximální požitek z hraní. Zní to možná trochu paradoxně, ale uvědomme si, že v ideálním případě opravdu jsou texty na obrazovce, návraty v ději i zběsile pobíhající postavičky rušivým elementem. Sierra se pravděpodobně domnívá, že tohoto ideálního stavu bylo dosaženo v posledním King's Questu. Skutečnost však hovoří o opaku. I když pod dobře nastavenými Windows nedělá hra větší potíže, občas se přece jen stane, že spadne. Proto, aby hráč předešel opakovanému hraní, musí každou chvíli z King's Questu vyskočit a znova ho spustit (při opuštění hry se totiž automaticky uloží pozice). S mluvenou řečí je problém ještě větší. Když vaše angličtina nedosahuje požadované úrovně na porozumění, máte smůlu i kdybyste měli plnou knihovnu oxfordských slovníků, neboť psané slovo se zde vůbec nevyskytuje. Pak máte jen tři možnosti: 1) najmout si tlumočníka; 2) zameditovat si a použít mimosmyslového vnímání; 3) zanadávat si a dohrát KQ způsobem „použij všechno na všechno". Ani jeden způsob vám však nepřinese kýžený požitek z hraní. Sierra by asi měla v budoucnosti myslet více na hráče a méně za hráče.

Naproti tomu je magický kurzor pozoruhodným vylepšením. Sierra se zbavila ovládacích ikon a nahradila je jedinou magickou hůlkou, která sama provede s daným objektem patřičnou činnost, podobně jako v Kyrandii nebo českém 7 dní a 7 nocí. Narozdíl od těchto her však kurzor reaguje na předměty na různě podle toho, jestli se dají něco použít, nebo jestli jsou jen pouhou dekorací. Podobně když uchopíte kurzorem předmět a chcete ho na něco použít, je i při pouhém přejetí (bez kliknutí) kurzorem jasné, bude-li to mít nějaký efekt. Tento systém hru sice zjednodušuje, ale s dobře postaveným scénářem může přispět k daleko větší hratelnosti.

Takže King's Quest VII: ano či ne? I přes značné nedostatky bych řekl, že ano. Graficky je jistě výjimečný a to by si rozhodně neměli nechat notoričtí „klikači" ujít. Navíc má pohádkovou atmosféru. Možná vám pomůže, abyste se na chvilku vrátili do dětství. Psychologové soudí, že to může být prospěšné...

HAQUEL P. TICKWA ■



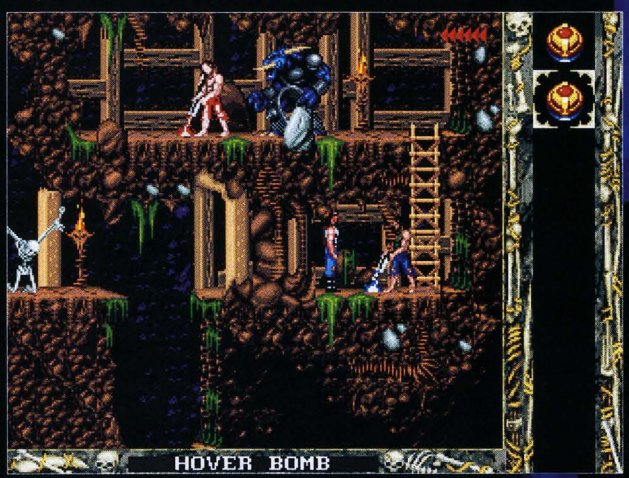
PC

Blackthorne

Další dobře zpracovaná hra, ve které není žádný nový nápad.

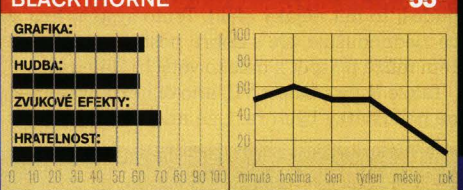
Hlavní zloch v této hře se jmenuje Sartan. To ovšem není pro náš příběh důležité. Podstatné je to, že dobrý král Vlaros, jehož sídlo právě Sartanova cháska dobývá, zpanikaří a teleportuje svého syna pryč z hradu. Ten se samozřejmě zachrání a po dvaceti letech čekání se s brokovnicí v ruce vydá hledat mocný artefakt a pomstít svého otce (jak dojemné ...).

K tomuto jednoduchému příběhu není co dodat. Při své cestě za důležitým artefaktem v klasickém 2D plošinkovém bludišti budete hlavně skákat z plošinky na plošinku a přitom zuřivě střílet. Mezi tím občas ještě použijete na správném místě klíč, levitátor nebo nějaký druh bomby. Jestliže to vydržíte dělat asi tak týden, tak projdete všech 19 levelů a budete moci zhlédnout závěrečné nepříliš povedené outro. Podle mě to ale přetrpí jen ti nejzapřisáhlejší obdivovatelé těchto her, protože se většina hráčů se začne ve vyšších levelech nudit. S osmdesáti procenty protivníků se totiž seznámíte hned v prvních pěti úrovních, takže na své cestě potkáváte stále stejné tváře. Podobná situace provází i děj hry. Neustálé opakování několika fint pak definitivně degraduje zápletku celé hry a k smrti unudí většinu hráčů. Přes tento fakt a systém přístupových kódů však není příliš snadné probojovat se všemi úrovněmi.



Grafická úroveň hry dosahuje pouze průměru. Postavička drsňáka s brokovnicí, který ve hře ztělesňuje samou podstatu dobra, je sice téměř dokonale animovaná ale neustále stejné příšerky a velice nevýrazné backgroundy jen dokreslují nudu, která se rozlézá celým bludištěm.

BLACKTHORNE 55%



+ dobré zvuky	
+ pěkně animované postavy	
- bez příběhu	
- jednotvárné	

ARCADE	
Flashback	78
Another World	71
First Samurai	68
Blackthorne	55
Trolls	41

Testováno na: 486 DX/40, 8 MB RAM. **Požadavky:** 386/16, VGA, 4 MB RAM. **Existuje na:** IBM PC & compatible. **Výrobce:** Blizzard Entertainment. **Testoval:** Genagen

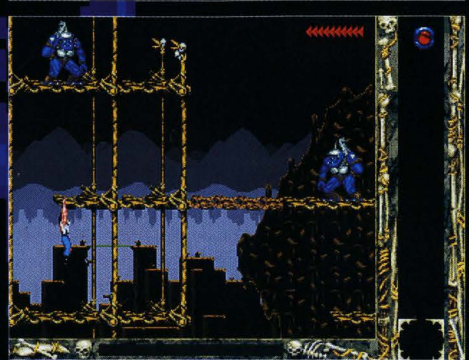
NÁZOR JKL:

Tato hra, přes svou neoriginalitu, oplývá poměrně dobrou hratelností. Je pravdou, že mnoho použitých pomůcek a nápadů jsou obdobné, ne-li stejné, jako u her Another World nebo Flashback. Grafika prvních levelů se svým ztvárněním dokonce velmi podobá hře Lost Vikings. Přesto ji nehodnotím tak příkře a určitě si zaslouží vaši, byť jen chvilkovou pozornost.

Jediným opravdovým kladem této hry je její perfektní ozvučení. Všechny zvuky jsou velice dobře technicky provedeny, a perfektně doprovázejí vaše pachtění za přeludem kouzelného artefaktu. Také hudba zvedá technickou kvalitu hry. Především je poměrně rozmanitá a spolu se zvuky dokresluje pochmurnou atmosféru, která vás provází během vašeho putování tímto fiktivním světem.

Souhrnem lze o této hře říci, že je docela dobře technicky zpracovaná, hlavně co se týče animační a zvukové části, ale hlavně díky svému celkovému pojetí se nemůže srovnávat s legendami typu Another World nebo Flashback.

GENAGEN



PŘÍSTUPOVÉ KÓDY K JEDNOTLIVÝM LEVELŮM:

STRT	CGDM	MJXG
FBWC	TJ1F	K3CH
QP7R	GSG3	L8VJ
WJTV	Y4DJ	PBKT
RRYB	HCKD	TNLQ
ZS9P	NRLF	FMWY -
XJNS	J6BZ	OUTTRO

PC, AMIGA

American Gladiators

Fyzicky náročnou televizní show jsem mohl absolvovat i já!

Možná je znáte ze satelitních televizí. Je jich deset, mužů i žen a i ta nejhezčí blondýnka má svaly, kterými by uzvedla oba Růžičkovy. No, možná ne oba, ale jistě chápete, že zveličovat se musí. Těchto deset superhrdinů má i své superpřezdívky: Nitro, Nice, Lazer, Thunder, Gold, Turbo, Zap, Lace, Blaze a Gemini. Společně se staví všem vyzyvatelům, kteří přijdou do sportovní televizní show American Gladiators. Vyzyvatelé vytvoří dva týmy a na střídačku, nebo současně (to podle typu disciplíny) postaví svá ega proti superhrdinům. Vyzyvatelé postupně odpadávají a v poslední disciplíně už zůstávají jen dva.

American Gladiators je velice dobrá podívaná a její převod na počítač nebyl určitě snadnou záležitostí. Jednotlivé disciplíny se od sebe totiž tolik odlišují, že programátoři museli napsat vlastně několik rozdílných her, které pak spojili do American Gladiators. V podstatě se to dost podobá přístupu programátorů nejrůznějších sportovních her. American Gladiators jsou o to zajímavější, že přináší disciplíny, které jste dříve na vašem počítači neviděli. Ale podívejme se hře na zoubek.

Prezentace je dobrá. Barevná krabice s fotografií superhrdinů a screeny z IBM PC i Amigy působí velmi hezky. Zklamáni nebudete ani ze šedesáti stránkového černobílého manuálu. Obsahuje návod k jednotlivým etapám v Angličtině, Němčině i Francouzštině. Je přehledný, ale osobně se mi hnusil design našedlých hvězdiček na okraji každé stránky.

Instalace je bezchybná, pokud vám nezáleží na uživatelském komfortu. Hra se totiž nainstaluje do vámi navoleného disku, kde si vytvoří vlastní adresář, aniž si můžete zadat cestu. Hru lze hrát také z disketové mechaniky. V obou případech ale platí skutečnost, že během hry si nemůžete měnit ovládání. To se prostě jednou zapíše na disketu a je to. Pokud ho chcete alterovat, musíte instalovat znovu. Po instalaci na harddisk vám hra zabere jen necelé 2 MB a už nikdy nevyžaduje disketu, což je jistě plus.

Po spuštění se na vás vyblemstne absolutně odporně zdigitalizovaný obrázek superhrdinů, který jste už jednou viděli na krabici. Naštěstí to je jen jakýsi úlet a následující obrázky jednotlivých superhrdinů už jsou okay. Dozvíte se o nich různé osobní údaje a dokonce i stručný životopis. Většinou se jedná o nějaké šampióny, vítěze různých soutěží a přeborníky v tom či onom. Údaje i fotografie při tom souhlasí s postavami z TV show, takže pokud je mezi vámi nějaký fanoušek, přijde si na své. Chcete-li začít hru, zvolíte si nejprve počet hráčů a pak jejich pohlaví. To ovlivňuje podobu spritů, které ve hře ovládáte. Je dost úchylné, že vám hra nedovolí navolit dva hráče různého pohlaví, asi ji psali nějací puritáni. Další nevýhodou hry dvou hráčů je skutečnost, že se striktně drží pravidel TV Show a nedovolí vám bojovat proti sobě (tedy tak, aby jeden z hráčů zastoupil pozici superhrdina). Hru by to podstatně oživilo.

Po rozhození výsledků se dostáváte do první soutěže. Assault spočívá v tom, že se pokoušíte přiblížit k superhrdinovi, který po vás z věžičky střílí (a to docela přesně!) tenisáky. Můžete se skrývat za bariérami, které jsou rozestaveny do slalomu, takže mezi nimi musíte přebíhat. Nejprve vidíte vše seshora, ale jakmile za bariérou chytnete svou ručnici s tenisákem, uvidíte se zezadu. Musíte zaměřit postavu na věžičce. Vyhrajete, pokud ji trefíte, nebo pokud dorazíte až k věžičce bez úhony. Assault je náročný na postřeh a znalost ovládání (doporučuji prostudovat manuál).

U druhé disciplíny se přesvědčíte, že náročnost Assaultu nebyla výjimkou. Zde stojíte na kruhové desce na vrcholu sloupu a tyčemi obalenými chrániči se pokoušíte shodit protivníka. K dispozici je celkem osm úderů obranných a osm útočných. Můžete se krčit, skákat, můžete také efektně roztočit tyč nad hlavou a zasadit soupeři (nebo soupeřce) pěknou pecku. Soupeř se ale nedá a vás velmi rychle napadne jak ve hře absentuje možnost tréninku, nebo volby obtížnosti. Programátoři se patrně rozhodli nepokazit pověst superhrdinů.

Ať prohrajete, nebo vyhrajete, přesouváte se do další disciplíny, kterou je Human Cannonball. Vy stojíte na rampě a pevně se držíte lana. Až se pustíte, poletíte rovnou na superhrdinu, který stojí na Joustovské plošince a chrání se obaleným štítem. Tuto scénu vidíte ze strany. Doba stisknutí fire rozhoduje o síle úderu a úhlu. Pokud se trefíte, superhrdina padá k zemi.

Další disciplína je opět trochu odlišná od všeho předcházejícího. Musíte vylézt na alpinistickou cvičnou zeď. Porůznu jsou v ní umístěny úchytky, takže je to tak trochu princip bludiště. Vrcholku zdi musíte dosáhnou v časovém limitu, ale to není všechno. V určité chvíli od vašeho startu se za vámi vydává superhrdina a pokud vás dostihne, shodí vás. Tady mi vadí, jak jsou superhrdinové dokonalí a na rozdíl od TV show nikdy sami nespadnou.

Atlasphere je opět viděna z ptačí perspektivy. Pohybujete s velkým míčem a musíte ho dotlačit do prohlubní. Čím častěji se do nich dostanete, tím máte více bodů. Superhrdinové mají také koule a pokoušejí se vás od prohlubní vyšachovat.

Powerball má taky co do činění s míči, tentokrát ale s malými. Opět se díváte na plochu z ptačí perspektivy. Tentokrát ale běháte od beden s míčky k mísám vaší barvy a vhazujete míčky. Jeden míček = jeden bod. A abych nezapomněl, okolo vás pobíhají superhrdinové, sráží vás k zemi a míčky vám berou.

Následuje poslední disciplína příznačně nazvaná Eliminátor. Tady sledujete celou trasu ze strany. Nejprve musíte přeběhnout The Dreadmill. Je to vlastně skosená stěna, která je posypaná nějakým -cenzored-. Cukejte joyem doleva a doprava a za chvíli jste nahoře. The Handbike je vlastně závěsný přístroj umístěný na vodorovném laně. Vy se pověsíte za dvě rukojeti a taháním nahoru a dolů posunujete ozubené kolo uvnitř. Kolo má kontakt s lanem a vy se tak posunujete dopředu. Následuje Ballance Team. Musíte proběhnout mezi těžkými pytli zavěšenými nad vámi. Pytle se houpají napříč vaší trasou. The Cargo Net je vlastně velká síť, na kterou musíte vylézt. The Zip Wire už je sranda. Tady se jenom držíte a slaňujete. Nezapomeňte se ale včas pustit. The Hurdle vás nutí rychle běžet a včas skákat, abyste nakonec skončili v závěrečném The Sprint. Musíte si vybrat, do kterého cílového boxu vlítnete. Protože máte smůlu, trefili jste se právě do boxu, kde čeká superhrdina, kterého musíte přemoci a doběhnout včas do cíle. Uf, a je to!

Celkově lze říci, že American Gladiators vyniká různorodostí disciplín, které jsou ale dost těžké na osvojení. Manuál naštěstí obsahuje nejenom kompletní popis ovládání, ale i nápovědu ke každé disciplíně. Až si ovládání osvojíte, oceníte dobrou hratelnost hry, ale to osvojení vám dá fakt chvíli zabrat. Nenechte se ale odradit. Stojí to za to.

KaT

AMERICAN GLADIATORS 69%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

\+ nové sportovní disciplíny
\+ vcelku dobrá grafika
\- mizerná zvuková stránka

S P O R T

Testováno na: IBM PC 486DX/33, 4 MB RAM. **Požadavky:** minimální konfigurace PC, nebo Amigu. **Existuje na:** Amiga, IBM PC. **Výrobce:** Gametek. **Zapůjčil:** 100mega HK. **Testoval:** KaT

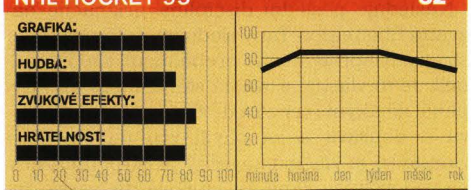
PC CD-ROM, AMIGA, CD32

NHL Hockey 95

aneb Jágr by se divil

Snad každý z nás, počítačových hráčů (a hráček), už hrál nějaký ten sport. Tím nemyslím v reálu, ale na svém elektronickém oblbovátku. A určitě to nebyly pouze bojové sporty, byly to i nějaké ty sporty klasičtější a nám bližší jako např. lyžování, tenis nebo hokej! Takových hokejů už tu taky pár bylo, a zrovna ten poslední, mám na mysli NHL Hockey, byl opravdu velmi zdařilý. Škoda jen, že se

NHL HOCKEY 95 82%



+ dostatečná rychlost i na pomalých počítačích	
+ realistické zvuky	
+ hratelnost	
- neoriginální, pouhé vylepšení NHL Hockey	

S P O R T	
NHL Hockey 95	82
NHL Hockey	76
Wayne Gretzsky Hockey	65
Face off	62
Kick off	50

Testováno na: 386 SX, 4 MB RAM, Sound Blaster, triple speed CD-ROM. **Požadavky:** 386, 4 MB RAM, CD-ROM. **Doporučení:** double speed CD-ROM, Sound Blaster. **Existuje na:** PC CD-ROM, Amiga, CD32. **Výrobce, rok:** Electronic arts, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Marek

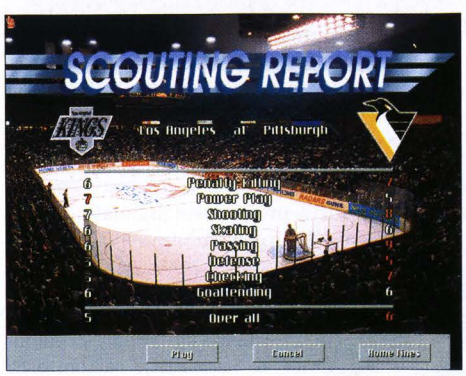
NHL Hockey 95 (dále jen NHL 95) liší od NHL Hockey (NHL) asi tak jako názvy.

Ano, obě hry jsou si nejen velmi podobné, ba dokonce NHL 95 by se dala považovat za CD verzi hry NHL. Na jednu stranu je to škoda, ale vezmeme-li v úvahu kvalitu NHL, tak je nám hned jasné, že se bude jednat o hru přinejmenším nadprůměrnou. Ti, co hráli NHL, vědí své, ale pro ty zbylé zopakuji jak vlastně NHL a hlavně NHL 95 vypadají.

Na začátku si vyberete, co vlastně chcete hrát, jestli exhibici, ligu a nebo rovnou play-off o Stanley Cup. Zbývá jen zvolit tým, který budete reprezentovat a můžete vyrazit rovnou na led. Říkám můžete, protože zde nechybí ani možnost editace vlastních řad nebo třeba nákup a prodej hráčů. A teď se opět vrátíme k ledu.

Zde hrají proti sobě dvě družstva, každé po pěti hráčích a jednom brankáři. Hraje se s předmětem zvaným puk, který se hráči snaží pomocí holí, zvaných hokejek... sakra blbnu, začínám z vás dělat úplný....

Z počátku budete mít v orientaci a ovládání pravděpodobně opravdový hokej, ale za jednu dvě třetiny se vám pohyb s hráčem dostane do krve a pak teprve začne ta pravá zábava. Na ledové ploše se prostě odehrává bitva, bitva podle stanovených pravidel (která se občas nedodržují), bitva o prvenství a snad i slávu, bitva při skvělých zvukových efektech a dobré grafice. Grafika je sice dobrá, ale při zápase je téměř totožná s hrou NHL. Výrazné vylepšení je vidět na podkladech k menu a jak už



jsme si zvykli u CD her, setkáme se také s animovanými sekvencemi. Je velké štěstí, že NHL 95 zdědila po svém starším bráškovi (nebo snad sestře?) dvě vysoce pozitivní vlastnosti. Jednou je hratelnost a druhou úžasná atmosféra.

Asi mi navrhnete cenu nofair-play, ale jako další klad pokládám možnost zfaulovat protihráče do té míry, že si do konce třetiny nezahraje. To se hodí hlavně když vám to zrovna moc nejde a potřebujete si nějak zpravit náladu. Jágr by se opravdu divil, kdyby mě pozoroval, jak ho honím po ledě, a po tom, co se do něho po pěti minutách konečně pořádně trefím, jásám jako šílený.

Bohužel, obdobné srandičky byly realizovatelné už v NHL. Ono, jak už jsem naznačil, skoro všechno už šlo v NHL, a tak něco jako originalita se zde téměř ani neobjevuje.

Je trošku paradoxní, že firma Electronic arts nabádá svým novým produktem k hraní kanadskoamerické národní ligy, kde právě probíhá stávka v plném veselí. Na druhou stranu, alespoň si nebudete v noci kazit oči koukáním na hokej v televizi a místo toho budete přiškvařeni k monitoru, v lepším případě k filtru s pocitem, že tentokrát můžete o výsledku rozhodnout i vy.

A co říci závěrem? Kdo hrál starší NHL a byl s ní spokojen, si s NHL 95 jistě připomene spoustu hodin strávených v zimním stadiónu a opět se dobře pobaví. A pro ty, kteří NHL Hockey nikdy nehráli, bude NHL 95 opravdová smažba, kterou neopustí, dokud nezlámou všechny hokejky (nebo joysticky), neotupí každičkou brusli nebo jim někdo nevypne proud.

MAREK

PC

Menzoberranzan

Nikoli, není to jazykolam. Ne, ani nejdelší svahilské slovo. Cože, prášek na praní to také není! Je to totiž název nového dungeonu - od SSI. Když jsem předminule psal, aby SSI zanechala výroby strategických válečných her, netušil jsem, že se dočkám takové odezvy. Menzoberranzan by byl nepochybně výborným dungeonem před třemi lety, neboť se dá směle přirovnat k Beholderům. Tehdy byla v módě rozsáhlá bludiště a podzemní prostory. Zápletka Menzoberranzanu spočívá na stejném principu jako u Beholderů - tj. vyřešení logické hádanky vám přinese klíč ke dveřím, pečlivé prohledání zdí možná přinese nález tajného tlačítka, jenž otevře skryté dveře, po urputném souboji s bandou divých elfů získáte klíč k novým dveřím... Takto doslova to sice není, ale víceméně jde o totéž. Co do zábavnosti, byla tato dějová linie již nesčíslněkráte překonána. Ze současných novinek je to třeba Star Trail. Nebo sága Wizardry! Žádné stupidní plazení v temných kobkách za klíčem, ale cestování po volném světě s naprostou volností jednání. Avšak i „klíčové" dungeony mohou být zábavné. Bohužel, perfektní grafika obvykle k dokonalému prožitku nestačí a Menzoberranzan ničím jiným neslyne.

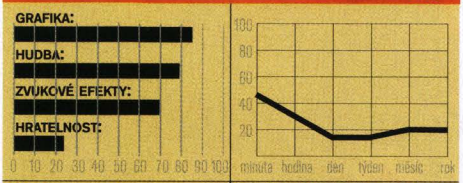
Hra se odehrává v podzemním městě, Menzoberranzenu (už nikdy toto slovo!) Ve městě sídlí zmutovaní temní elfové, kteří občas chodili za zábavou na povrch zemský. Zdejším obyvatelům se to až tolik nelíbilo, no a to už je důvod vašeho pobytu zde. Tedy, zprvu se ještě nacházíte ve vesnici na povrchu. Již první „quest" patří k nejzábavnějším. Úkolem je hasit hořící stodolu a přežít. Výprava do podzemí je pak již nasnadě. Pokud se vám bude zdát, že podzemní prostory jsou ještě větší a ještě opuštěnější než na povrchu, nemýlíte se. Celý děj zde se omezuje na hledání tlačítek, klíčů a vraždění. Ani z pokladů člověk nemá žádnou radost, když si za ně nic nekoupí. Vše je ještě okořeněno neskonalou nudou, jež panuje od počátku až do konce hry.

Interakce s postavami je minimální, obvykle vám řeknou, kde je další klíč (obrazně řečeno). Jakkoli má -censored- skvělou grafiku, ostatek nestojí za nic. Vše se sice krásně plynule hýbe (grafika je v rozlišení 320x400), ale po dvou hodinách se vše stává neskonale nudným. Zvuku se nedá vůbec nic vytknout. Připomíná trochu Ravenlofta, ale jaksi nemá co dokreslovat. Atmosféra hry se vytrácí v mlžném oparu nudy... I -censored- má několik málo svých kladů. Volba mezi plynulým pohybem (Ultima Underworld) a pohybem po čtverečkách („step movement" - EOB II) je sice dnes víceméně věcí běžnou, ale stále potěšující. Automapování je provedeno celkem precizně - poznáte, kde jste a trefíte, kam chcete.

Jistě jste si všimli jistého náznaku znechucení nad touto parodií na dungeony. Firma SSI byla totiž dodnes na postu mé nejoblíbenější firmy. Vězte tedy, že pořadí se mění. Možná se mezi vámi najdou masochisté, kteří budou -censored- hrát se zalíbením. Já už nikdy.

MUDDOK

MENZOBERRANZAN 30%



\+ výborná grafika
\+ výběr mezi plynulým pohybem a „step movementem"
\- neskonale nudné
\- minimální interakce
\- minimální potěšení ze hry

DUNGEON	
ROA: Star Trail	85
Wizardy VII	79
Eye of the Beholder II	60
Ravenloft	55
Menzoberranzen	30

Testováno na: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16.
Požadavky: 386 DX/40, 4 MB RAM, myš, 27 MB HHD.
Existuje na: PC, PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** SSI, 1994.
Testoval: Muddok

NABÍDKA HER OD 1. 3. 1995
VYUŽIJTE KUPÓN NA SLEVU
100 Kč NA STRANĚ 29

JRC®

PC CD ROM

ACES OF THE DEEP	1700
ACES ON THE PACIFIC	1900
ACES OVER EUROPE	1900
ARMOURED FIST	1550
BATTLE ISLE 2	1750
CREATUR SHOCK	2000
CYBERIA	2000
CYBERWAR	1900
DAWN PATROL	1700
DEAT GATE	1550
DOOM II	2100
DR.RADIAKI	2000
DRAGON LORE	1550
EART SIEGE	1700
ECSTATICA	2000
EMPIRE DELUXE	1450
EVEN M.I.MACHINES	1800
F 14	1550
FALCON GOLD	1700
FIFA SOCCER	1600
HELL	1550
INCA II	1350
INFERNO	1900
INFERNO METAL BOX	2300
KING'S QUEST VII	1900
LEGEND OF KYRANDIA 3	1550
LEISURE SUIT LARRY 6	1900
LITTLE BIG ADVENTURE	2100
LODER RUNNER	1700
MAGIC CARPET	1950
MEGARACE	1000
MICROCOSM	750
NASCAR RACING	1700
NHL HOCKEY 95	1650
NOCTROPOLIS	2000
NOVA STORM	2000
OUT POST	1900
PACK VOL.1-10 CD disků	1490
PACK VOL.2-10 CD disků	1490
QUARDANTIN	1400
RALLY	1000
RED BARON	1900
RETRIBUTION	1350
RETURN TO RINGWORLD	1900
RISE OF THE ROBOTS	2100
SIM CITY 2000	1750
STAR TRAIL	2000
TETRIS GOLD	1500
TFX	1800
THEME PARK	1800
TRANSPORT TYCOON	1550
U.S. NAVY FIGHTERS	2000
UFO	1600
UNDER KILLING MOON	2100
VID GRID	1050
VIRTUOSO	1700
VOYEUR	1700
WARCRAFT	1700
WING COMMANDER 1+2	1350
WING COMMANDER III	2250
X-COM	1700

Diskety PC

České hry

7 DNÍ A 7 NOCÍ	320
MAVLIN	290
TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA	275

Zahraniční

ACES OVER EUROPA	1900
ALIEN LEGACY	1500
ARENA	1750
ARMORED FIST	1550
BATTLE BUGS	1500
BATTLE ISLE II	1800
BLACK HAWK	1300
DAWN PATROL	1700
DOOM II	2000
DUNA II	650
ECSTATIKA	1400
FIFA SOCCER	1300
HEEX	650
ISHAR III	1200
IRON CROSS	1550
KGB	1350
LION KING	1050
LODE RUNNER	1450
MASTER OF MAGIC	1550
NASCAR RACING	1550
NHL	1550
OUTPOST	1650
OVERLORD	1500
PRINCE OF PERSIA II	1400
QUARANTINE	1250
RALLY	1000
SILVER SEED	940
SIM CITY 2000	1500
SPACE FEDERATION	1400
SPACE SIMULATOR	1990
SUPER SKI	1350
SYSTEM SHOCK	1500
T.F.X.	1600
THEATRE OF DEATH	700
THEME PARK	1500
TIE FIGHTER	1650
UFO	1600
WARCRAFT	1600

AMIGA CD32

7 GATES OF JAMBALA	1000
ALIEN BREED/QWAK	950
BATTLECHESS	1150
BEAVERS	1100
BENEATH A STEEL SKY	1250
CANNON FODDER	1100
CASTLES 2	1100
DEEP CORE	800
DENNIS	1000
ELITE II-FRONTIER	1100
EMERAD MINES	800
FIRE FORCE	800
GUARDIAN	1150
HEIMDALL II	1000
CHAMBERS OF SHAOLIN	1000
CHAOS ENGINE	1100
CHUCK ROCK 1	650
CHUCK ROCK 2	1100
IMPOSSIBLE MISSION	1250
JAMES POND 2 ROBOCOD	1100
JAMES POND 3	1300
JET STRIKE	1000
JOHN BARNES	800
KID CHAOS	1000
LEMMINGS	1100
LITIL DIVIL	1150
LOST VIKINGS	1650
LOTUS TRILOGY	1100
MEAN ARENAS	800
MICROCOSM	1800
MORPH	1100
NICK FALDO	1300
NORTH POLAR	650
PREMIERE	700
PSYCHO KILLER	1100
RISE OF THE ROBOTS	1600
RYDER CUP	1100
SENSIBLE SOCCER	1000
SIMON THE SORCERER	1400
SLEEPWALKER	1100
STRIKER	1100
SUMMER OLYPIX	900
SUPER METHANE BROS	550
TOTAL CARNAGE	1100
TOWER ASSAULT	1150
TOWN WITH NO NAME	1100
TRIVIAL PURSUIT	1100
TROLLS	1100
UFO	1100
ULTIMATE BODY BLOWS	1100
UNIVERS	1000
VITAL LIGHT	1150
WHALES VOYAGE	1100
WILD CUP SOCCER	1150
ZOOL	1100
ZOOL II	1100

PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

HRY ZASÍLÁME I NA DOBÍRKU,
AKTUÁLNÍ CENÍK ZDARMA.
ROZSÁHLÁ NABÍDKA
PRO OBCHODNÍKY

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

PC

Rise of the Triad

Zapomeňte na DOOM a věnujte se skutečným střílečkám!

Stále věříte v absolutní nepřekonatelnost hry DOOM II? Myslíte si, že v této oblasti už nelze přijít s něčím novým? Jestliže ano, potom vyzkoušejte novou hru Rise of the Triad od firmy Apogee. Když tato firma vypustila obrázky z nové, připravované hry, jistě vzbudila nemalý rozruch. V zápalu ohně se zde míhaly dokonale digitalizované postavičky nepřátel (prý zaměstnanci firmy Apogee), realistická obloha a mraky a v jemné grafice provedené stěny a stropy.

Náš hrdina, nebo hrdinka (i ta je k disposici), člen týmu HUNT musí zneškodnit vůdce - maniaka a zachránit tak milióny nevinných lidí. Na výběr je hned několik postav a každá z nich má jiné vlastnosti, čímž je hra pokaždé tak trochu jiná. Ale to, co posouvá ROTT vysoko do herní výše, je však brutalita. A výrobce na to také důrazně upozorňuje. Při volbě nejvíce možné krve kolem Vás prolétají kusy masa, očí a jiných částí těla. Zasažený nepřátelský voják se rozprskne o stěnu nebo se „jen" vznese vzhůru a pozvolna klesá k zemi. Pokud vás omrzí střílet na živé, můžete jen mrhat náboji na předměty okolo sebe, které se rázem přemění na hromádku střepů a při intenzivní nudě si lze pro pobavení vystřelovat monogramy do stěn. Tím nejsou klady ROTTu zcela vyčerpány. ROTT je oproti DOOM zcela trojrozměrný a nechybí ani pohled pod úhlem až 45 stupňů. Po zemi jsou rozmístěny plošinky, které lze využít jako trampolín a tak se dostat protivníkovi za záda, na hlavu nebo jen tak přeskočit překážku. Ty mohou být někdy velice nepříjemné až smrtelné. Výrobce uvádí až 15 druhů pastí: z podlahy vyjíždějí kopí a ze stěn vylétají ohnivé koule.

V rozlehlých místnostech se v řadách pohybují sloupy tvořené lávou či tzv. chytré stěny, které se snaží Vás zastavit nebo vrátit tam, odkud jste přišel. Občas je výhodné svést se vzdušným výtahem a překonat tak zeď, jinak vám bránící v postupu. Jednoduše si počkáte na výtah nebo pohybující se plošinku se zrakem upřeným do výše a pak už jenom skok a... Některé plošinky se pohybují podél zdí a tak musíte pečlivě sledovat, kdy před rohem přeskočit na jinou. Na rozdíl od DOOM to vše budí obrovský dojem prostoru, např. při honbě za lepšími zbraněmi jste donuceni vystoupat po točitých schodech z jednotlivých dlaždiček. Okolo se tyčí zdi a v dáli, oddělené plotem, jsou hory. Není nad romantickou přestřelku ve stínu hor a za zvuku noční bouřky.

NÁZOR ROGER T.:

Nemohu než souhlasit. ROTT je opravdu skvělý. Na rozdíl od DOOMa má opravdové meziprostorové levely (viz. level č. 4 - ten má tři). Jediná věc, která mě trochu zklamala, jsou nevýrazní nepřátelé, kteří většinou splývají s pozadím (ne s tím vaším, ale se stěnou) a tím poněkud zhoršují vaše šance na přežití. Zlepšovák v podobě možnosti létat se hodí, pokud se podlaha hemží zběsile pobíhajícími mužíky, kteří po vás neustále pálí. Pokud je někdo z vás sadista, čemuž příliš nevěřím, uklidní si své choutky na nepřátelích, žadonících vás o slitování. Se slovy „Máš smůlu" nebo tak podobně ho pak můžete odstřelit do věčných lovišť. Upozornění: Jestli nejste tak drsní a nemáte žaludek na to, abyste ho (prosícího) zabili, uklidním vás. Stejně zemře.

Další početnou skupinou jsou zbraně. Každý protřelý DOOMista, zvyklý na automatické míření a to i mimoúrovňové, prožije jistě perné chvilky, protože některé zbraně je potřeba přesně zamířit a když se jedná o střelbu první patro-druhé patro, tak i odměřit dolet. Zprvu potěžkáváte v ruce jen pistoli, posléze už je třímáte v obou, a když se budete hodně snažit, projde vám pod rukama množství bazuk a raketometů, teplo citlivých střel a plamenometů. Vrcholnou zbraní není super výbojová destrukční a přenosná elektrárna, ale jen vaše dlaň obohacená

o kouzla. Ano, i magie se zde naskytne, i když jen pro potřeby boje. Oproti DOOMovi je zde malé omezení a myslím správné, u sebe (na sobě) můžete nést maximálně pět zbraní. Jakási simulátorová volba je zde zastoupena v podobě možnosti sledovat rakety nebo střely jak se od Vás pohybují k cíli a následně jej zasahují.

Grafika je oproti minulému výtvoru firmy Apogee, tedy Wolfensteinovi, ale i DOOMovi, vskutku pokročilá. Již zmíněné mraky pokrývají oblohu, a když po nich znenadání sjede dolů blesk, ozve s určitým odstupem zaburácení. Veškeré předměty jsou výborně rozkresleny, tudíž i v největší blízkosti nejsou „hranaté". Klíče a životy se navíc otáčejí, což vytváří dojem tří rozměrů. Světlo také není konstantní a jestliže si ho rozstřelíte, máte smůlu a pokračujete po tmě. Občas šlápnete na tajný spínač, který k vám vypustí jedovatý zelený plyn. Obrazovka se jako-

by zeleně přefiltruje a vlní a postava to komentuje silným kašlem - musíte najít masku a jejím průzorem sledovat okolní svět, dokud jedovatý plyn nevyprchá. Některé místnosti jsou zpola zasklené a je nutné nejprve bariéru zničit a následně nepřátele za ní ukryté. A nemyslete si, že na Vás vždy počkají před vchodem s žádostí o první výstřel. Jedni z chytřejších si prostě lehnou a v klidku na Vás počkají, aby až se přiblížíte, Vás mohli překvapit. Nejlépe ranou mezi oči a to z co největší blízkosti. Protivníci jsou opravdu chytří a nenechají se jen tak vylákat. Čekají za rohem, nebo se vozí na výtazích a zbabělé vás odstřelují. Své počínání také rádi komentují slovy, tudíž nevíte co vás více potěší: Buď jejich přesná střelba nebo nadávky typu „Zhyň" a „Smrt tobě".

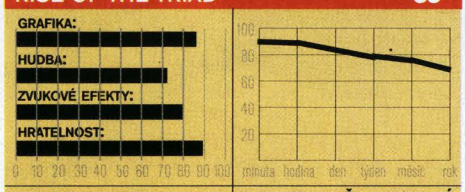
Je zde i systém mapy, která se postupně dokresluje a lze ji libovolně zmenšovat či zvětšovat. Z podrobného plánku můžete vyčíst naprosto vše.

Snad nejvíce ROTT nabízí, když se počítače propojí a hru si zahraje více lidí. Spojení je možné přes modem, sériovou linku či do sítě, v tzv. Comm-bat modu, pro které jsou vytvořeny zvláštní levely. V takovéto skupince může zkonfrontovat své umění až 11 lidí! Tedy velký skok oproti DOOMovi. Hráči si mezi sebou mohou posílat zprávy (to v DOOMu taky), ale navíc je zde úplné překvapení: Vlastníte-li

SoundBlaster kompatibilní kartu a máteli po ruce při hře mikrofon, neváhejte. Přes vstup na kartě můžete přímo promlouvat ke svým spoluhráčům - protihráčům pomocí mikrofonu a tak komentovat jejich počiny či šance.

Hudba a je svým způsobem ucházející, i když to je asi jediné, v čem má DOOM malinko navrch. Jinak je každá událost doprovázená věrohodným zvukem, ať již zmíněného kašle či slovních nadávek. Každé nové nebezpečí má svůj specifický zvuk a tím Vás přiměje k pozornosti a tím i ostražitosti a strachu. I každá zbraň „zní" trochu jinak při volném výstřelu, zásahu do živého, nebo jen na zkoušku do stěny.

RISE OF THE TRIAD **88%**



+ grafické provedení	A	K	Č	N	Í
+ skutečně trojrozměrné	Rise of the Triad				88
+ možnost 11 hráčů	DOOM 2				75
- hudba	DOOM				70
	Depth Dwellers				55
	Wolfenstein				49

Testováno na: PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, GUSMAX.
Požadavky: PC 386, DX/33, 4 MB RAM, 25 MB HD, SB.
Doporučeno: PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, GUSMAX (1MB).
Existuje na: PC, PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Apogee, 994.
Zapůjčil: Jimaz Computer, tel.: 02/37 94 98. **Testoval:** TJoker

Ovládání je odvozené od DOOMa a ten zase od Wolfensteina, ale je jen na vás, jak si ovládací klávesy přizpůsobíte. Kromě hlavních pohybových přibyly také pohledy vzhůru, a to jednak pevné (hlava zůstává stále ve směru pohledu), nebo jen volné, vracející se zpět do původní polohy. Mezi chytré zlepšováky zařadili autoři klávesy na obrat o 180 stupňů, rychlé přepínání dvou nejvíce užívaných zbraní, či vypinatelný Autorun.

ROTT oproti DOOMovi požaduje vyšší hardware, stačí mu sice 386, ale u počítače 486 s 8 MB paměti je hra teprve svižná. I nepřátelé se pohybují rychle a Vy jen překvapeně hledíte

na postavičky, které na Vás za běhu dělají díry do hlavy. Jako ve hře DOOM, i zde můžete použít číty. Zatím jen na nesmrtel-

nost a všechny zbraně, ale určitě jich ještě přibude. Zvukovou kartu můžete mít téměř jakoukoli, ale pokud jste vlastníkem karty Gravis Ultrasound, doporučuji 1 MB vnitřní paměti, jinak vám jste nuceni poslouchat jen hudbu nebo jen zvukové efekty. Sama o sobě má hra velké nároky na paměť. 4 MB jsou opravdu minimální hranice fungování.

Jaký je tedy závěr? I když je DOOM považován za vůbec nejvíce hranou počítačovou hru, je ROTT rozhodně lepší než DOOM nebo DOOM II. Předčí ho ve všech rozhodujících kritériích: brutalita, prostorový dojem, grafika, zvukové efek-

ty, počet hráčů hrajících po síti. Možná, že se situace změní po příchodu Dark Forces. Kdo ví. Zatím DOOM našel svého pokořitele v ROTTovi, ale pro konzervativní fanoušky není nic lehčího, než zasednout a dál pařit DOOMa. Ale proč?

TJOKER ■

AMIGA, CD32, PC

Mortal Kombat II

Po Street Fighter II nejlépe zpracovaná bojová hra.

Když světlo světa spatřila hra Mortal Kombat 2, současně se zrodily i dva zcela odlišné názory na její kvalitu. Podle jednoho je to nejlepší hra všech dob, ten druhý praví, že jde o naprostou blbost. První herní disk jsem tedy vkládal do počítače se smíšenými pocity.

První dvě a půl minuty jsem strávil prohlížením nápisu Acclaim Entertainment Inc. a dlouhou chvíli mi program krátil tím, že mě neustále nutil vyměňovat diskety. Ale stejně jsem za chvíli usnul a z polospánku mě probrala až úvodní hudba. Přivolal jsem do mého pokoje bratra, každý jsme si vybrali jednoho ze dvanácti nabízených bojovníků a boj započal...

„Liu Kang a Johnny Cage se připravují k jednomu z nejsmrtícovějších zápasů, pozor, 3, 2, 1, TEĎ!„ A je to tady, bojovníci kolem sebe krouží a už se na sebe vrhají, vidíme jen klubko zmítajících se rukou a nohou, a už na nás z arény letí první dva decilitry krve. Zápas se dostává do plných obrátek, bojovníci si svorně lámou klouby a buší se do kostí (nebo i obráceně), oči jim lezou z důlků, myš padá na zem, následuje ji asi 20 disket, joystick se drží z posledních sil... Konečně už Liu Kang nemůže, obecenstvo nadšeně jásá "doraž ho„, a Johnny Cage se připravuje k poslednímu úderu z milosti, a... čut! No nic, příště to bude efektnější. Johnny Cage si nasazuje své obvyklé brýle a vítězoslavně zdraví diváky.

Tak to by byl stručný nástin děje hry, dle mého názoru jedné z nejlepších bojových her tohoto a snad i příštího desetiletí. Vypadá to, že snad žádná bojovka z poslední doby nebude příliš důstojnou konkurencí tomuhle dílku (až na samotný první díl Mortal Kombatu). Uvidíme. Rozhodně se nyní mrkneme na hru trošičku zblízka. Podotýkám, že stejně jako její předchůdce nebude asi ani tohle pěkná podívaná pro ty citlivé a mírumilovné z nás, tady jde totiž doslova o boj na život a na smrt. Hned na začátku zjistíte, že došlo k převratné změně: při základním výběru bojovníků po vás z monitoru zlověstně pokukuje ne sedm, ale již dvanáct rozličných "hrdlořezů„ (o tom už padla zmínka na začátku) - z toho deset mužů a dvě ženy (no, aspoň něco - i když taky to nejsou žádné romanticky založené divenky). Namísto Kana a Sonyi z minulého dílu sem přibyli: Shang Tsung - dokáže např. vzít na sebe podobu svého soupeře, Reptile - až nebezpečně podobný dvěma jiným zabijákům, Scorpionovi a Sub-zerovi (kteří si jsou také nebezpečně podobní), Jax - takový normální chlapík, dokáže zabíjet křikem, Kung Lao - typická postava z čínského historického kung-fu filmu, Baraka - snad přišerka z močálu s nebezpečnými dlouhými noži, no a dvě milé dámy: Kitana - s vějířem jako vražedným nástrojem a Milena, pardon - Mileena. Samozřejmě všichni s mořem speciálních útočných pohybů a fint.

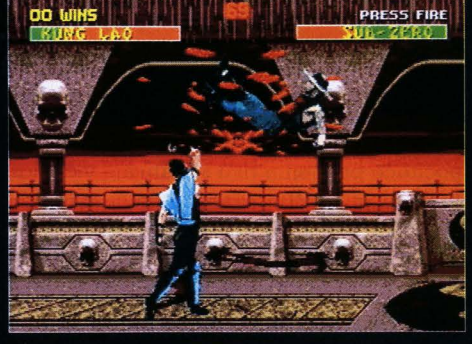
Bohužel nevím nic o tom, kde a za jakých okolností se ten který z bojovníků narodil, ani jaký používají vlasový a tělový šampón, ale to pro samotnou hru stejně není podstatné. Smyslem celého zápasení je opět probojovat se přes všechny protivníky do těch nejvyšších sfér bojovnických poct a slávy. To už záleží na vás a především na vašem joysticku. Musím říci, že ačkoli se nepokládám za tak velkého amatéra v hraní her žánru akčního, moje sebevědomí značně utrpělo. Když jsem se totiž vydal vybojovat první zápas s prvním, počítačem ovládaným soupeřem (a to raději na úrovni "very easy„ - velmi lehké), odešel jsem z bojiště nejméně 3x poražen (jednou jsem dokonce odplaval v kyselině). I když jsem se snažil seč to šlo, nepodařilo se mi postoupit dále než k druhému protivníkovi, zkrátka - i na tu nejmenší obtížnost je hra pro průměrného mlátiče téměř nehratelná. Za o to větší štěstí považuji možnost hry dvou hráčů - člověk má možnost všechny údery si řádně nacvičit a kromě toho je zápas dvou hráčů daleko působivější a zábavnější.

Technické zpracování hry je znovu na velmi vysoké (možná dokonce i vyšší) úrovni, grafice se nedá prakticky nic vytknout,

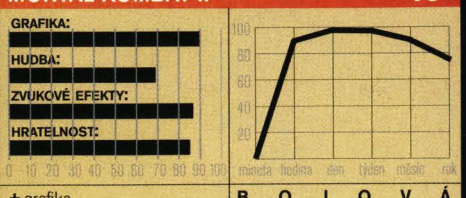
i když je pravda, že většina pozadí (za bojovníky) by mohla být zpracována o trochu lépe. Samotní bojovníci jsou zato perfektně digitalizovaní a výborně animovaní - jsou pravou ozdobou celé hry. Měl bych však jednu malinkou výtku na adresu pohybů: Jak už bylo určitě nejednou řečeno, takový Streetfighter II měl sice ve svém repertoáru o něco méně odhodlaných rváčů, zato téměř všichni byli zajímaví svým osobitým způsobem boje a lišili se od sebe co do velikosti i mohutnosti. V Mortal Kombatu II jsou však všechny postavy nejen stejně štíhlé a vyvážené, ale i téměř stejně vysoké a základní chvaty, tedy různé kopance, údery pěstmi a rány pod pás provádějí všichni úplně stejným způsobem. Neškodilo by tedy možná trošičku různorodosti a nápaditosti, autoři totiž roztřídili veškeré odlišnosti mezi postavami jenom do speciálních pohybů a to mne trochu zklamalo. Ale zase ne tolik, skvělá animace všech pohybů a přitažlivost a dravost boje vás totiž určitě přivedou na jiné myšlenky. Téměř stejně působivé jsou také zvuky, například sténání a různé skřeky bojovníků vás jistě kdykoli vytrhnou z letargie. S hudbou je to o něco horší, je jen jakýmsi nesmělým podbarvením soubojů ve stylu japonských národních odrhovaček, ale u hry tohoto typu by stejně nikdo neočekával žádné veleumělecké dílo, ne?

Co tak říci na závěr? Třeba to, že fandové bojového žánru musí Mortal Kombat II mít. Je to velice pestrá a přitažlivá hra, u které nuda nebude mít šanci na přežití. Pravda, je sice plná agresivity a násilí, ale toho je v dnešním světě dost a na monitoru není přece jen tak nebezpečné jako ve skutečnosti, navíc slouží k jistému odreagování. Nezbývá nám než politovat ty, kteří tyto dva světy nedokážou rozlišit.

JOE



MORTAL KOMBAT II 78%



+ grafika	
+ zábava	
+ krev	
- obtížnost	
- nejde na harddisk	

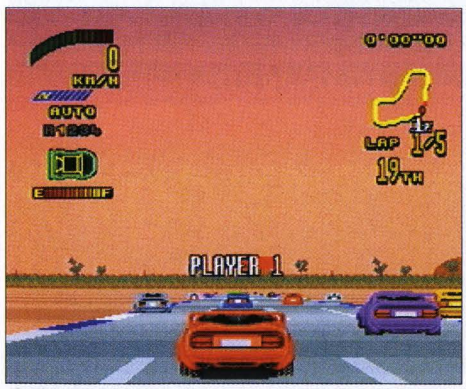
BOJOVÁ	
Street Fighter II	88
Mortal Kombat II	78
Body Blows	75
Mortal Kombat	79
Body Blows Galactic	51

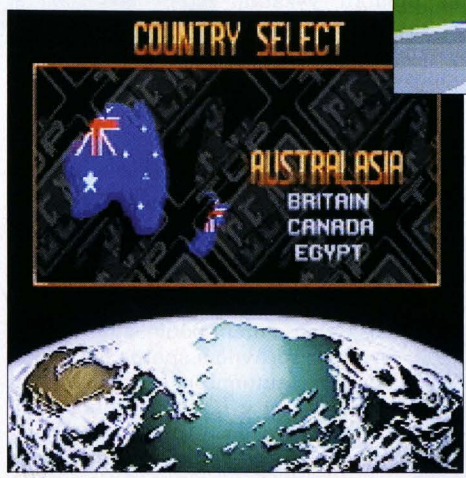
Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM. **Požadavky:** Amiga, 1 MB RAM. **Existuje na:** Amigy, PC. **Výrobce, rok:** Acclaim Entertainment, 1994. **Testoval:** Joe.

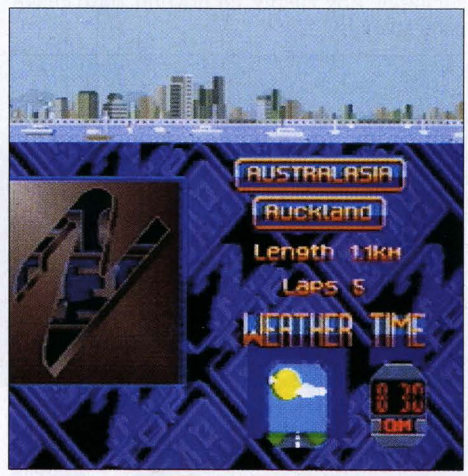
AMIGA, CD32

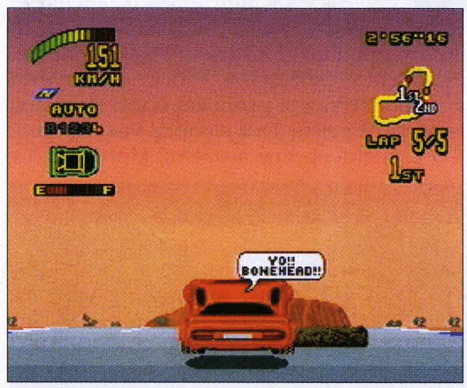
Top Gear II

Firma Gremlin, pod jejíž záštitou vznikla trojice vynikajících Lotusů Espritů, se nás znovu snaží přesvědčit, že na autíčka jsou jejich programátoři machři. Byli... ne, jsou... mohli by být. Možná.

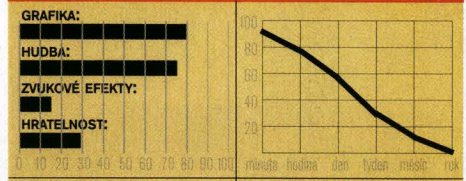








TOP GEAR II 43%



+ instalace na harddisk	
- ale to je asi tak všechno	
- příliš dlouhá doba nahrávání	
- nuda	

SIMULÁTOR	
Lotus Esprit I	82
Lotus Esprit II	80
Crazy Cars III	75
Lotus Esprit III	69
Top Gear II	43

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM. **Požadavky:** min. Amiga. **Existuje na:** Amigy, CD-32. **Výrobce, rok:** Gremlin Interactive, 1994. **Zapůjčil:** Gremlin Interactive. **Testoval:** Joe.

Hra Top Gear 2 je dalším pokusem o zpracování závodů sportovních vozů ve stylu Lotusů. Autoři se striktně drželi reklamního hesla „nejrychlejší závodní hra na světě". Auta jsou nakreslená velmi dobře, silnice ubíhá celkem plynule, ale všechno je to na úkor detailů. Kolem trati je rozestavěno jen pár sloupů s označením zatáček, občas se tu mihne nějaký ten strom, tunel, ale to je bohužel vše. Při dešti či sněžení je navíc animace pěkně trhaná, a to i na A1200. Vzpomeňme, jakou skvělou animaci měl první Lotus i při hře dvou hráčů!

Hluky motoru jsou hrozné. Máte-li motory nižší výkonnostní kategorie, vydávají zvuk podobný výkonnému vysavači. Silnější motory už mají zvuk lepší (tipnul bych tak na traktor), ale pořád ještě to není ono. A zapnete-li klávesou „mezerník" přídavné spalování (tzv. nitro), budete si připadat jako na rušném letišti, kde neustále vzlétávají a přistávají Jumbo Jety. Nitro totiž využívá speciálních leteckých trysek. Také kvílení pneumatik v zatáčkách je spíš podobné starému rozviklanému trabantovi. Je tu sice možnost zapnout místo efektů muziku, ale při jízdě uslyšíte všehovšudy jen dvě skladby, které se stále střídají. A poslouchat během 64 tratí sice pěkné, ale pořád ty samé melodie, to zavání Bohnicemi!

O originalitě se vůbec nedá mluvit. Jezdíte tu na 64 tratích v 16 různých světových lokacích, jejichž zpracování není nijak nápadité. Po projetí každou oblastí obdržíte neuvěřitelný devatenáctimístný kód, který musíte písmenko po písmenku vyťukávat joystickem z kódové tabulky na obrazovce (podobně jako u Chaos Engine). Hrůza!

Rozhodně nesedejte k této hře sami, jinak pojdete nudou! Je lepší jezdit ve dvojici a soupeřit s kamarádem o cenné body. Umístíte-li se do šestého místa, získáte podle počtu bodů příslušný peněžní obnos, za nějž si můžete nechat auto vylepšit novým motorem, lepším nitrem (mimochodem, to je při hře téměř nezbytné!), které vám umožní jet rychlostí až 320 km/hod., můžete koupit i lepší pneumatiky a nárazníky a dokonce vám v servisu auto zdarma přelakují podle vašeho přání. To je však jen minimální zpestření, celkové hratelnosti to už moc nepomůže...

Kdyby se psal rok 1990 a Gremlini vydali místo Lotuse Top Gear 2, možná by to byl hit. Možná... Lotus už měl v té době to, co tato hra zatraceně postrádá: vynikající atmosféru.

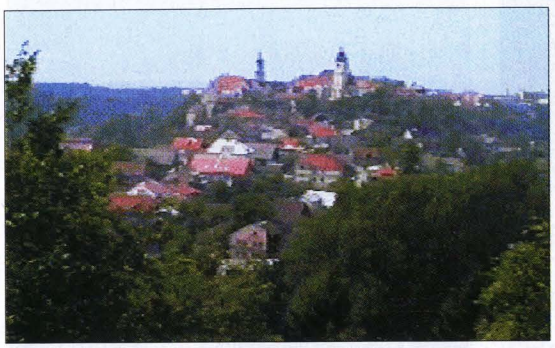
Joe

PC

Ramonovo kouzlo

Zlý čaroděj v Novém Městě nad Metují

V prodejnách počítačových her je spousta her. Některé jsou dobré, jiné střední a ještě jiné horší. Pak existují také hry zahraniční a hry české. Druhá kategorie je oproti první v zcela mizivém zastoupení, proto při každém novém výtvoru se zraky nenabažených hráčů obrací zpět, aby zjistily, co nového zlaté české ruce stvořily.



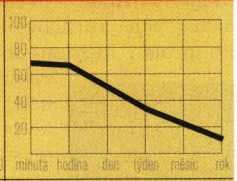
Po adventurách typu Oslí ostrov nebo 77 se objevilo něco zvláštního. Česká hra, přesněji adventure, která snad první používá digitalizované obrázky. Ano, celá hra i postavy v ní vystupující (i Vy) je vytvořena pomocí kamery. To bude možná znamenat přelom v tvorbě her, protože taková hra je méně náročnější na grafiku. A kameru dnes vlastní spousta lidí...

Příběh začíná v Novém Městě nad Metují, kde se usadil zlý čaroděj Ramon, a který pro něj znamená velké zlo. Ramon zaklel hodné skřítky a uvěznil několik duchů, které musíte všechny vysvobodit a Ramona zneškodnit. K tomu Vám bude dopomáhat množství rozličných předmětů, které jsou podoby jak všední tak magické. Předměty buď nalézáte, měníte s lidmi na ulici nebo v obchodech, či později na zámku. S lidmi si můžete povídat, respektive pokládat jim otázky o věcech Vám neznámých nebo zatajených. Někteří je na oplátku vyžadují od Vás a téměř pokaždé znamená správná odpověď volný průchod, předmět, nebo pouhou možnost ponechat si vlastní život. Prožijete různá dobrodružství a někdy se i maličko usmějete - prostě oddychovka.

Obrazovka je rozdělena na okna, přičemž v největším se střídají digitalizované obrázky. Po stranách je kapsa, okno s předměty, které vyskytují v té které „místnosti" a Váš obličej, který se mění podle situace a reaguje na správné a špatné odpovědi. Vpravo je automapa, která navíc obsahuje velmi výhodnou funkci - Jdi. Prostě kliknete na uzel (představující jednu obrazovku) a náhle se objeví na zvoleném místě. Ulehčuje to velmi práci a v závěru hry jsem blahořečil autorovi tohoto zlepšováku. A aby toho nebylo málo, můžete si vybrat jeden uzel a pomocí Ukaž si prohlížet obrázek místa, kde právě nejste. Dva sloupce Vás informují o procentech hry a území, které jste do-

RAMONOVO KOUZLO **62%**

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

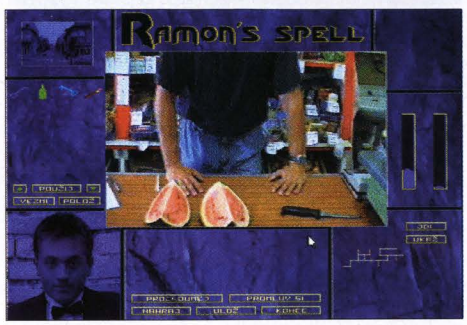


+ digitalizované obrázky
+ přehledné ovládání
- příliš jednoduché
- malá interakce

ADVENTURE
Ramonovo kouzlo 62

Testováno na: PC 486 DX2/66, 4 MB RAM, GUSMAX.
Požadavky: PC 286, 1MB RAM, SB. **Existuje na:** PC.
Výrobce, rok: Vochozka Trading, 1994. **Zapůjčil:** Vochozka Trading. **Testoval:** TJoker

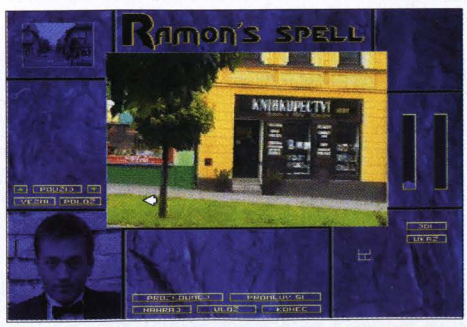
posud objevili. Hra je víceméně jednoduchá a proto je ji schopno dohrát i malé dítě. Ano, především pro děti je toto dobrodružství. Úkoly, které na Vás autoři připravili, následují logicky za sebou, proto hráč předvídá dopředu, co použít v následující nebo minulé situaci. V nejhorším případě způsob použij všechno na všechno zatím nezklamal.



Celou hrou se táhne pochmurná hudba, která sice není ve srovnání s jinými dokonalá, ale přihlédneme-li k možnostem SoundBlasteru, autoři se opravdu snažili.

Hra Ramonovo kouzlo není trhák a nestane se nejhranější hrou, ale v porovnání s ostatními českými hrami ji můžeme považovat za zdařilou. Je zcela hardwarově nenáročná a využívá karty Soundblaster. Obrázky jsou digitalizované, v modu SVGA a ovládání myší (nastavitelné) je příjemné. Co více si přát?

TJOKER



NÁZOR JKL:

S recenzentem musím souhlasit. Jen bych se nebál být trochu tvrdším. Na hře lze najít ještě spousty nedostatků a chybiček. Například v u ovládání mi vadí to, že když chcete sebrat předmět (objevují se vám v pravém horním rohu), musíte nejprve kliknout myší na políčko „vezmi" na druhé straně obrazovky. Celkově můžeme tuto hru zařadit mezi lepší ČESKÝ průměr.

EXCALIBUR SHOP

ATLANTIDA

Slezská 48, 120 00 PRAHA 2
Tel.: 25 10 93 Po - Pá 13-18 hod.

Sestavy PC:

CPU 486 DX/40 ISA, IDE kontroler, 4 MB RAM, 210 MB HD, 3,5" FD, SVGA 512 kB, monitor 14" color LR, klávesnice US/CZ, minitower 34.282,-

CPU 486 DX2/66 VLB, IDE VLB kontroler, 4 MB RAM, 420 MB HD, 3,5" FD, SVGA VLB 1 MB, monitor 14" color LR, klávesnice US/CZ, minitower **37.454,-**

CPU 486 DX4/100 PCI-VLB, IDE VLB kontroler, 8 MB RAM, 730 MB HD, 3,5" FD, SVGA VLB 1 MB, monitor 14" color LR, klávesnice US/CZ, tower **59.414,-**

Veškeré ceny jsou uvedeny s DPH.

Amiga CD32

6.588,-

Paravision SX1
9.516,- Kč

Výběr z našeho ceníku

Blizzard 1220-4	9.760,-	Telmex 1220-0	4.636,-
Blizzard 1230/40	7.930,-	VidAmiga 12 S&V	5.490,-
Blizzard 1230/50	9.882,-	Philips 8833-II	9.760,-

RISE OF THE TRIAD

Rise of the Triad, disk version .....980 Kč
Triad PowerPack .....400 Kč
Rise of the Triad + PowerPack .....1325 Kč
Super Triad CD (vyjde 3-4/95) .....1200 Kč
Site License CD (vyjde 3-4/95) .....3000 Kč

Můžete zakoupit či objednat na dobírku na adrese

COMPUTER JIMAZ
Heřmanova 37
170 00 Praha 7
tel. 37 94 98

VOCHOZKA TRADING

7 dní a 7 nocí

PC verze (minimální konfigurace PC 386, 2 MB RAM, VGA, doporučený Sound Blaster, nebo D/A převodník) 320,- Kč

Tajemství Oslího ostrova

PC verze (minimální konfigurace PC 286, 640 KB RAM, VGA) 275,- Kč

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru 7 dní a 7 nocí, nebo Tajemství Oslího ostrova poštou na dobírku až k Vám domů. (ceny jsou včetně poštovného a balného)

Čechy: VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.: 05/535 113, 0463/22 373.

Slovensko: RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1, tel.: 07/496 346.

proxima

Veřejná obchodní společnost

ZVUKOVÉ A RADIOVÉ KARTY

PC symphony (zesilovače, 2ks repro)	1230
Sound Blaster 2.0 Value edition	2110
Sound Blaster 16 Value edition	4520
Mozart BTC 1820 16-bit stereo	3630
Radio Track FM Stereo	1560

CD-ROM MECHANIKY

Panasonic double speed	4970
Mitsumi triple speed	5980

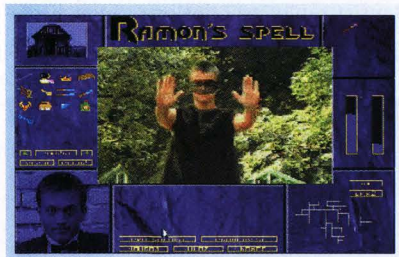
TITULY NA CD-ROM

Dune	1140
Indiana Jones - Fate of Atlantis	1050
Space Quest IV	930
The Secret of Monkey Island	850
Doom	2250
Under-Killing Moon	2240
Dr. Games (mnoho her, shareware)	490
A Hard Day's Night (Beatles)	1980
Windows expert (software pro Windows)	490
Playing with Language (Eng/Fra/Deu)	2110

Uvedené ceny jsou včetně DPH!

Objednávky posílejte na adresu:
PROXIMA,
P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem
(prodejna - 2. patro OD Labe, Ústí n. L.)

Vybrané zboží Vám zašleme na dobírku.
047-5200182, 5220916 fax 5209039



RAMONOVO KOUZLO

Další česká PC hra od Vochozka Trading je tady!!!

Bylo tomu brzy zjara, kdy zlý čaroděj Ramon vtrhl do poklidného Nového Města. Nejprve se usadil v jednom z okolních lesů. Potom se zbavil všech hodných lesních skřítků. A nakonec se zmocnil novoměstského zámku. Sám jsi proti Ramonovi bezmocný, ale kdyby se ti podařilo osvobodit zakleté skřítky...

Vymoženosti hry:

- Hra je kompletně v češtině
- Pohodlné a snadné ovládání myší
- Hudba a zvuky přes Sound Blaster
- Jemná 256-ti barevná digitalizovaná grafika
- Baleno ve velké barevné krabici

Systémové požadavky:

Minimálně PC 286 s 1 MB RAM, myš, 3.5„ mechanika, 10 MB volného místa na harddisku, VGA karta. Doporučeno pro hráče od 11-ti do 99-ti let.

Jak můžete hru získat? Jednoduše nám zavolejte nebo napište objednávku a my pošleme hru poštou na dobírku až k vám domů. K uvedené ceně se již nic nepřipočítává. Hry posíláme obratem, takže do 3-5 dní máte Ramonovo kouzlo doma.

A to vše za ***SUPER CENU 385,- Kč*** včetně poštovného!!!!!

VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.: 05/535 113, 0463 / 22 373.

Slovensko: objednávky na RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1, tel.: 07/496 346

Cena ve Sk se stanovuje dle platného kurzu.

No, nejsem sice tak nadšen, ale určitě je výhodné koupit si hru se slevou u firmy Games World

KUPÓN NA SLEVU

GAMES WORLD, S.R.O.
Vodičkova 41 - pasáž Světozor
110 00 PRAHA 1
tel.: 02/61 06 29 94

cena hry nad 1000 Kč	sleva 100 Kč
cena hry od 500 do 1000 Kč	sleva 50 Kč
cena hry do 500 Kč	sleva 25 Kč

GAMES WORLD

Tento kupón vystřihněte a odevzdejte v prodejně při nákupu nebo zašlete firmě Games World současně s objednávkou na zaslání zboží na dobírku. Slevy se nesčítají - na 1 hru 1 kupón!

Pro předplatitele je sleva dvojnásobná.

čtěte na straně 4

PC

Retribution

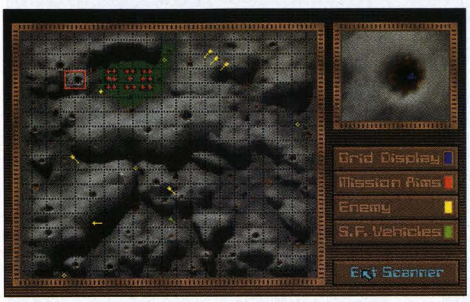
2. část

6. ENCOUNTER ON ETHEROS

1. MISE

Létejte nad krajinou a ničte vše, co se hýbe. Snažte se vyhýbat kontaktu s nepřátelskými raketovými sily, protože stejně nemáte žádné střely na jejich zničení. Klíčem k této misi není vše uspěchat. Čistěte krajinu od tanků v klidu a metodicky. Vždy si můžete počkat na dobití štítu než zaútočíte na další cíl.

2. MISE



Využijte svých raket na likvidaci nepřátelských pozemních instalací. Dávejte si pozor na tři sila, která obklopují Atmo-procesor, ježto jsou vybaveny řízenými střelami země-vzduch.

3. MISE

Čas ke zničení Atmo-procesoru právě nastal. Dávejte pozor na nepřátelské raketové tanky a připravte se na Krellanské stíhací bombardéry. Moudře využijte svých raket k likvidaci Krellanských vzdušných sil. Poté zničte raketové tanky laserem a nakonec si pomocí raket poraďte se samotným Atmo-procesorem.

4. MISE

Čím dříve zničíte pozemní cíle, tím lépe, ježto meteoritická sprcha bude s přibývajícím časem houstnout. Spíše se meteorům vyhýbejte než je ničit palubními zbraněmi. Mohou být zničeni, ale spotřebujete na to mnoho energie a budou se objevovat stále další.

7. THE INFERNO COLONIES

1. MISE

Koncentrujte svůj útok především na nepřátelské raketové tanky. Koloniální stavby raději oblétejte, vyhnete se tím i kontaktu se vzdušnými minami. Létejte nízko a likvidujte raketové tanky, které kolonii obklopují. Jakmile je tato práce hotova, můžete věnovat svou pozornost minám.

2. MISE

Tato mise je jedním velkým „dogfightem". Nenechte se rušit a využijte všech svých zkušeností v likvidaci Krellanů.

3. MISE

Máte povolení útočit na Krellanské koloniální stavby a tak jej využijte bezezbytku! V koloniální stavbě směrem na sever jsou dva raketové tanky na jejím vrcholu. Měli byste je zničit první, ježto jsou patrně největším nebezpečím v oblasti. Tohoto můžete dosáhnout i destrukcí stavby, na níž stojí. Podobně, mnoho tanků na koloniálních budovách je těžko zničitelná konvenčními metodami. Využijte střel vzduch-země k ničení mostů a silnic. Pokochejte se pohledem na tanky v lávě mizící. Svých raket a střel využívejte moudře, v této misi jsou vzácností. Držte se, co nejdále od nepřátel, aby byli v dostřelu vašich zbraní a vy nebyli v dostřelu jejich. Vyšetřete si něco málo času na obnovení vašich štítů.

4. MISE

Neútočte na základnu dokud si nebudete jisti, že všechny nepřátelské stíhače jste poslali na dlouhou dovolenou do pekla. Když už bude obloha vyčištěna, měli byste se raději věnovat chvíli ničení vzdušných min a posléze útoku na samotnou základnu.

8. THE KRELLAN SHIELD

1. MISE

Ke zjištění polohy nepřátelských tanků využijte mapy, ježto nepřátelé útočí směrem na výzkumné centrum. K dispozici jsou vám řízené a „smart" rakety. Dokud na ně nezaútočíte, budou vás ignorovat. Ujistěte se, že nezničí ani část výzkumného centra.

2. MISE

Tato akce je podobná první misi, ale Krellané jsou nyní rozhodnější a nasadili mnohem těžší tanky. Budete muset letět nízko a blízko nich a útočit na ně raketami. Zaútočí na obě budovy výzkumného centra, ale vaší povinností je bránit pouze jednu budovu ve středu mapy. Pokud chcete zachránit obě budovy, budete muset jednat rychle a elegantně.

3. MISE

Čtvero bomb je rozmístěno po celé krajině a Krellanské tanky jsou doslova všude. K dispozici je vám velké množství raket, ale nemáte čas věnovat se jiným cílům než bombám, které musíte zničit v časovém limitu. S přibývajícím časem se země bude otřásat stále brutálněji až do úplného zničení výzkumného centra. Bomby jsou umístěny v kaňonech severně a jižně od výzkumného centra.

4. MISE

Krellanské tanky střílí naváděné střely, což je činí extrémně nebezpečnými. Můžete využívat „chaff", ale není to tak efektivní, ježto po odpálení „chaffu" není v kaňonu prostě

dost místa na úhybný manévr. Budete muset letět co nejníže k zemi, abyste snížili počet raket na vás vypálených. Na vrcholu tohoto pekla jsou podivné stroje, „truncators“, kteří svalují skalní útvary a hrozí tím výzkumnému centru. „Truncatoři“ mohou ničit pouze terén, takže vás přímo nijak neohrožují. Jediné, co vás opravdu ohrožuje, je čas. Opět jako minule, „truncatoři“ jsou umístěni v kaňonech na jihu a severu od výzkumného centra.

9. THE EDEN FIELDS

1. MISE

Zpočátku se koncentrujte především na raketová sila. Ve vzduchu je několik lehkých Krellanských stíhaček, ale ty opravdu nehrozí. Ke konci zlikvidujte radarovou základnu, abyste splnili misi.

2. MISE

Mise zpočátku vypadá jako procházka růžovou zahradou Edenu, ale není tomu tak. Dříve než se dostanete na účinný dostřel k základně, objeví se starý známý - Krellanský „battle-pod“. Objeví se odnikud a je doprovázen letkou lehkých stíhaček. Jakmile si ho všimnete, měli byste letět přímo proti němu připravujíc se na odpal raket. Hned jak se dostanete na dostřel, začněte s palbou. Pokud se vám tento nálet povede, měli byste „battle-pod“ zničit jednoduše.

3. MISE

Nemůžete nechat dopustit, aby jen jedno jediné Pole Edenu byla zničena. Největší hrozbu

tvoří miny. Měli byste letět paralelně k Edenským Polím ze severu na jih nebo vice versa a trochu před nimi. Zlikvidujte každou minu, hned jak se s ní setkáte. Nějací Krellanští blázni ve stíhačkách se vám budou snažit ztrpčit život. Zničte je co nejrychleji a vraťte se k původnímu cíli.

4. MISE

Úkolem této mise je zajistit, aby Krellanské stíhačky nezničily tři Pole Edenu. Jen jediný stroj potřebuje přežít útok Krellanských stíhačů, abyste misi dokončili úspěšně. Nepřátelské stíhačky budou útočit na stroje, takže by nemusel být velký problém přilepit se na ně zezadu a snadno je sestřelit. Hlavně se nezdržujte dlouhým přemýšlením, protože více stíhaček dorazí časem.

10. DEEP MINE

1. MISE

Zde na vás nečeká žádné překvapení. Zničte nepřátelské cíle a vraťte se zpět na Coursu.

2. MISE

Předpokládá se, že místo je bezbranné. Ale není. Jsou zde rozmístěni Krellanští androidi vybaveni dvojitým laserem. Ačkoli zpočátku

nejsou příliš nebezpeční, dříve než si to uvědomíte, vás obklíčí a rozstřílí na kusy. Jsou extrémně přesní a to na jakoukoli vzdálenost, takže se neustále pohybujte. Jakmile nějakého spatříte, okamžitě ho zničte. Když to bude nutné, využijte svých protipozemních střel. Dávejte pozor, abyste náhodou nezasáhli nějaké vzorky rudy, protože jinak misi nedokončíte.

3. MISE

Zase jedna z obyčejných misí, která vyžaduje spíše jistou ruku a dobré oko než taktické schopnosti analytika. Braňte se útokům nepřátelských stíhačů, zničte pozemní instalace a zmizte.

4. MISE

Krajinou jedou tři zásobovací vozidla směrem od min k elektrárně. Jeden je na severu, jeden na západě a jeden na východě. Vaším úkolem je shodit na každé transportní vozidlo časovanou bombu. Jakmile vozidlo dojede do rozestavěné elektrárny umístěné ve středu mapy exploduje a poškodí vstup a samotnou stavbu. Pokud všechny tři vozidla explodují v elektrárně, tak ji zničí a vy splníte svou misi.

11. THE LAST WARRIOR

1. MISE

V této misi je nepřítel obzvláště nepříjemný. Ke všemu ještě nesmíte zničit žádnou Mandamiiskou pozemní instalaci. Vaším úkolem je likvidace Krellanských pozemních cílů. Leťte nízko při zemi; sníží se tím efektivita nepřátelských protivzdušných raket.

2. MISE

Zničte čtyři věže vedle letištní plochy, abyste umožnili Mandamiiským důstojníkům uprchnout. Nezapomeňte zničit Krellanské stíhačky na zemi stejně jako ve vzduchu.

3. MISE

Mnoho nepřátelských tanků je umístěno v obytné čtvrti Reaperu. Bohužel nemáte povolení ke zničení jakékoli stavby, což by vám jinak usnadnilo práci. Ponechte tedy tanky na závěr. První zničte Krellanské stíhačky a pozemní cíle označené na mapě. Během likvidace těchto cílů si dávejte pozor, abyste se nepřiblížili k tankům. Konečně na závěr zkoncentrujte své úsilí ke zničení tanků. Leťte nízko a ničte nejdříve tanky ve vnějším perimetru, poté zaútočte směrem k centru.

4. MISE

Dříve než se budete soustředit na váš hlavní cíl, budete muset zmasakrovat nějaké ty krellanské stíhače. Připravte se na velmi dlouhý boj. Získavše kontrolu nad vzdušným prostorem vrhněte se na čerpadla chladícího systému raketové základny; na ty, jenž obklopují základnu ze všech čtyř stran. Zdroj červeného světla na vrcholu základny pohasne, jestliže zničíte všechna čerpadla, což znamená, že základna již není operativní. Teď ji můžete lehce a s klidem v srdci zlikvidovat a tím zároveň zničit hrozbu, jež představovala pro celou Zemi. Dobrá práce!

MUDDOK

AMIGA

Dragonstone

Area 1 - Woodlands

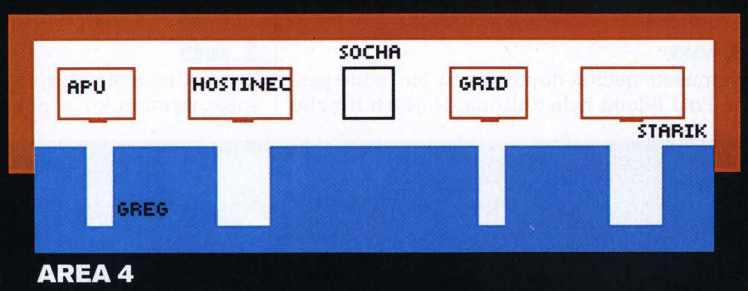
1 - Zničte rostlinu a seberte bylinu.
2 - Promluvte s babičkou a dejte ji nalezenou bylinu. Dostanete svitek a polévku.
3 - Použijte svitek.
4 - Dejte s dědou řeč. Přispějte mu penězi, které jste vymlátili z orků.
5 - Použijte svitek a jděte pro kus sloupu (6).
7 - Získaný kus sloupu zde použijte a pak opět zkuste svitek. Dojděte pro dřevo a vraťte se zpět.
8 - Pomocí dřeva vyspravte lávku.
9 - Zničte přerostlou pavoučici a pomocí svitku se teleportujte do další úrovně.

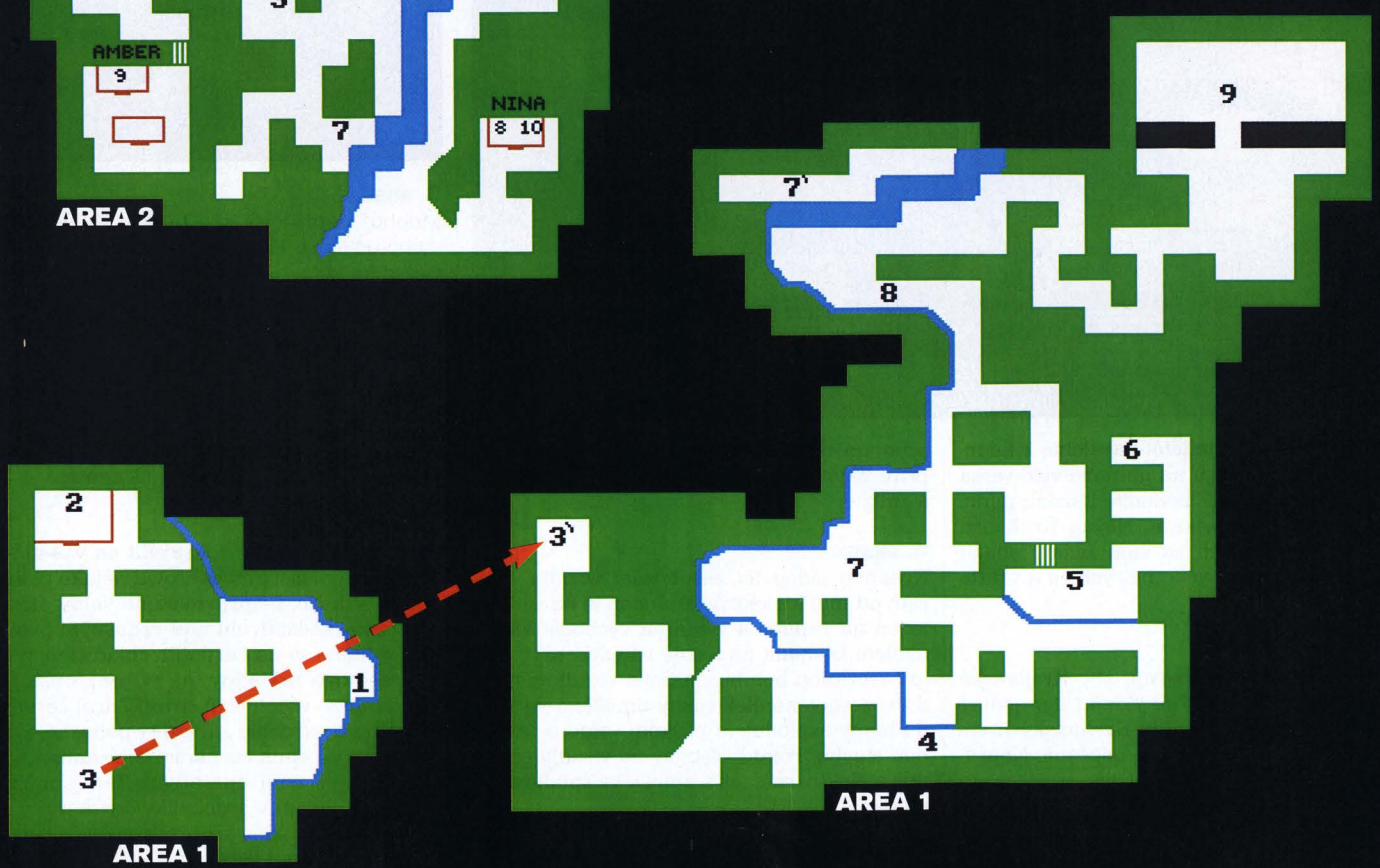
Area 2 - Byghanden Village

1 - Navštivte nemocného dřevorubce Larse a uzdravte ho polívčičkou.
2 - Zajděte do hospody. Promluvte s Haddou (stojí u baru).
3 - Zabijte barbara a naposledy pokecejte s umírajícím Haddou, pak ho prohledejte.
4 - V místních potravinách si kupte rozbitý kbelík, popřípadě si doplňte energii zakoupeným jídlem.
5 - Promluvte si s uzdravivším se Larsem, uvolní vám cestu. U kováře si nechte vyspravit kbelík. U mudrce Olafa se zas dozvíte začátek tajuplného příběhu.
6 - Naplňte kbelík vodou a u Haddy v domě pak uhaste oheň v krbu. Vzniklou cestou se dostanete k jeho příteli. Pustí vás dovnitř až po ověření loyálnosti (ukažte mu Haddův otvírák). Po rozhovoru vám očaruje svitek.
7 - Použijte svitek a jděte k bylinkářce Nině (8). Ta by vám ráda poskytla nejrůznější lektvary, ale někdo ji ukradl knihu receptů.
9 - Pomoci by vám mohla Amber. Nejprve ale musíte doručit její list Olafovi. Učiňte tak a po návratu ji odevzdejte odpověď, dostanete knihu receptů.
10 - Hurá za Ninou. Vraťte ji knihu a pak ji trochu udělejte kšeft. Hlavně kupte jed, hodit se ale bude i psy potion.
11 - Jděte do sklepa hospody a do destilátoru nalijte jed. Barbaři se otráví a hostinský vám za to ještě poděkuje.
12 - Olaf vám udělí pár rad a tajným východem vás pustí do další úrovně.

Area 3 - Mountain Impossible

Nyní to bude bez mapy. Často se střídají patra, vnitřky jeskyň s jejich okolím apod. Byl by v tom chaos (neříkám, že takhle nebude).



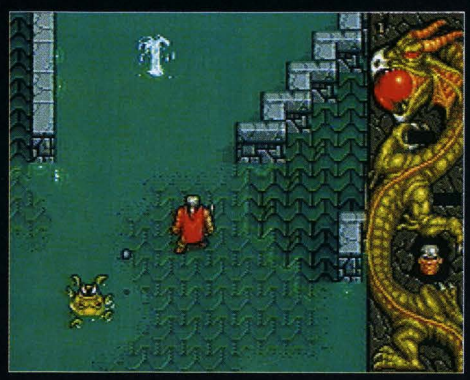


1 - Cestou do jeskyně odsuňte kámen. Uvnitř udělejte to samé a stoupněte na louži. Použijte svitek, ven.
2 - Doleva, odsunout kámen a dovnitř. Střelte do pravého sloupu, objeví se cesta a Golem. Zabít a stoupnout na prázdnou louži. Naplnit vodou z kbelíku (jestli v něm ovšem nějaká voda je, hi, hi, hi) a pak použít svitek. Seberte část krystalu a pak se vraťte. Krystal položte na pilíř. Po schodech nahoru, vlevo seberte opět část krystalu, ven.
3 - Doprava, cestou sebrat druhý kus krystalu a oba dva pak položit na pilíře. Po schodech nahoru, pak doleva k malému Stonhengy, kde použijte svitek.
4 - Jděte úplně doleva a vlezte do jeskyně. Pomocí lana se dostanete nahoru. Dejte se doprava a vejděte do další jeskyně. Uvnitř se vydejte po hlasu. Použijte lana a nebožáka

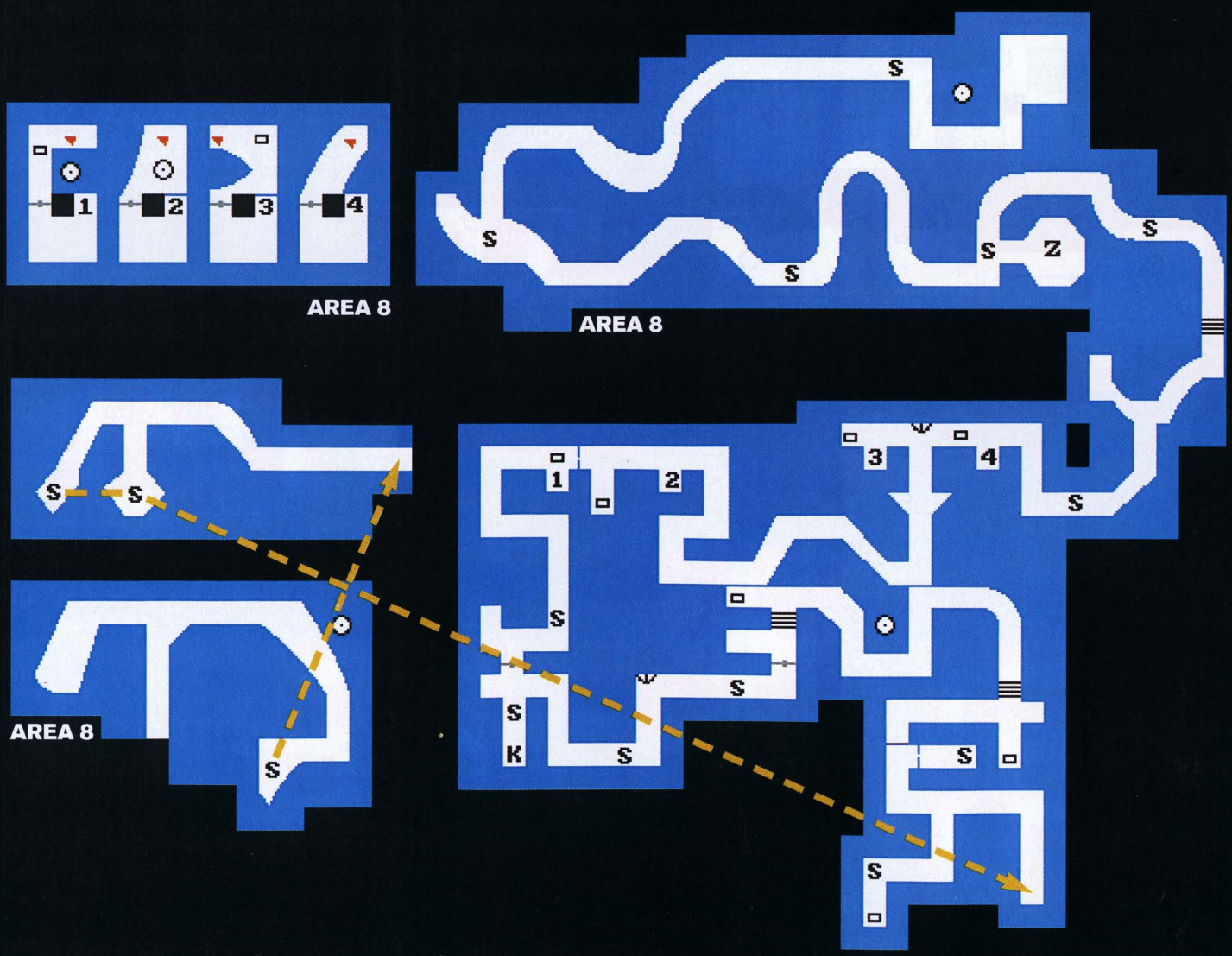
vytáhněte, daruje část krystalu (pro změnu). Jeho druhá část se také nachází v jeskyni, takže ji najděte a oba kusy pak zas použijte na pilíře. Po schodech nahoru a pak ven.
5 - Díru začarujte, cestou seberte dvě části hádejte čeho a vlezte do jeskyně. Ohraným způsobem vytvořte schody. Prázdnou louži naplňte vodou, použijte svitek, seberte zase kus krystalu a zpátky. Doleva a ven.
6 - Venku najděte ZASE kus krystalu, ZASE obě části použijte na pilíře a po schodech ZASE vyjdete nahoru. Vejděte do první jeskyně, pokecejte s Batmanem (fakt, nekecám), ven, doleva a do jeskyně. Tam všechno pobít a ven.
7 - Jděte k dalšímu Stonhengy, teleportněte se, seberte kus krystalu (uá, uá), doleva a do jeskyně. Projděte jeskyní, venku vyjděte po schodech a spadněte do díry. Vezměte část krystalu (už naposled, slibuji). Pomocí provazu vylezte ven, sejděte po schodech a vraťte se jeskyní k prázdným pilířům. Proveďte akci krystaly, dojděte ke dvěma sloupům a použijte svitek. Znovu ho použijte na ostrůvku. Zpátky k Batmanovi, pokec, k balónu a použít. Třetí úroveň máte za sebou.

Area 4 - Petit Port

Prozkoumejte váš balón, získáte plátno. Pokecejte si s Gregem a dejte mu kbelík. V hospodě opět potkáte Haddova přítele, po rozhovo-



ru vám očaruje svitek. Ve sklepě seberte sud a pak navštivte loďaře Griga. Rád by vám nějakou loďku postavil, ale nemá dřevo, tak tam alespoň vezměte truhličku s penězi. U vedlejšího domku sedí stařík, 3x s ním promluvte, neprodáváte. Vstupte dovnitř, hospodyňka vás požádá o soudek, který máte. Doneste ji ho do sklepa. Tam ho použijte na ostatní sudy, získáte klíč, ještě seberte povalující se peníze. Soše uprostřed přístavu vyměňte trojzubec za klíč. Takto vyzbrojeni si u hostinského objednejte pokoj. Jděte nahoru, ale pak zamiřte k prázdnému pokoji. Trojzubcem vytrhněte pár prken z podlahy a vyjděte ven. Zbylé peníze utraťte v Apově krámku. Prkna doneste



Grigovi a pak vyjděte na molo naproti jeho domku. Yamato vám z toho sice nevykouzlil, ale když použijete trojzubec, lano a plátno z balónu, bude to stačit.

Area 5 - Dragon Isle The Gateway

Zde se opět budete muset obejít bez mapy. Jedna obrazovka s dvěma předměty, také není důvodem. Stačí čtyřikrát svitkem očarovat kámen a výslednou kuličku vložit na prázdný pilíř.

Area 6 - Dragon Isle Earth Temple

Naopak v této úrovni se budete orientovat hlavně podle mapy. Jinak stačí sešlápnout všechna tlačítka, na kresbách draka použít svitek, některé stěny rozstřelit firebalem a je to. Musíte ale ještě sebrat čtyři trojhranné krystaly a jeden klíč.

Area 7 - Dragon Isle Earth Temple

Zabít draka (Golemům se vyhýbejte, platí i pro další draky), sebrat první dragonstone.

Area 8 - Dragon Isle Water Temple

Podobně jako předminule více akce, méně slov. Sešlápněte všechna tlačítka, na vyznačených místech použijte svitek (buďto se teleportujete nebo se vytvoří cesta), některé stěny rozstřílejte apod. Opět musíte najít čtyři trojhranné krystaly a jeden klíč.

Area 9 - Dragon Isle Water Temple

Jako předminule jenže ve světlem modrém. Zabít a sebrat druhý dragonstone.

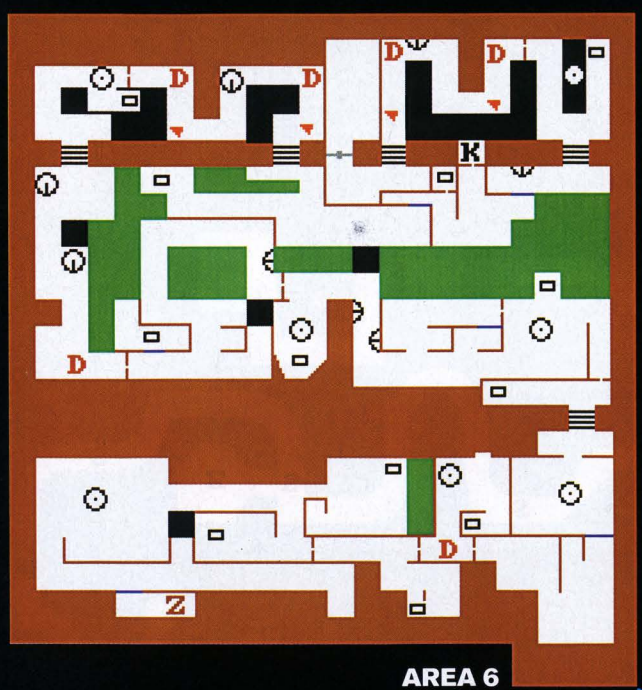
Area 10 - Dragon Isle Fire Temple

Na symbolu draka použijte svitek. Octnete se na křižovatce. Z každé cesty si musíte přinést jednu kouli (dragon orb). Dračí koule pak dáte na pilíře a teleportujete se k ... dalšímu drakovi. Ten vám poví, že je (naštěstí) již poslední a navíc se dozvíte další část příběhu. Jinak vše při starém - zabít a sebrat poslední dragonstone.

Area 11 - Dragon Isle Wind Temple

Dojděte k dívce uvězněné nějakým kouzlem. Pomocí svitku to kouzlo zlomte, svitek se rozsype. Čeká vás obtížný problém. Před vámi stojí tři sochy a vy máte tři dračí kameny. Potom vstupte na volný podstavec. Konec.

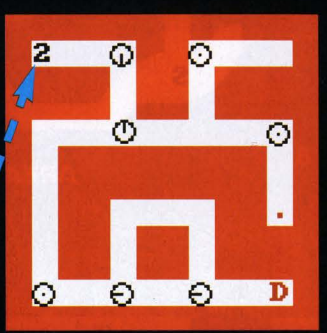
LEWIS



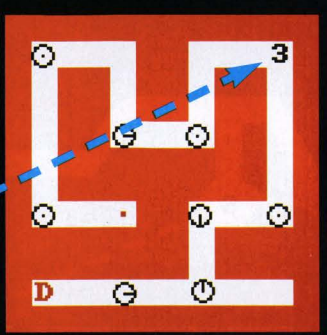
AREA 6

- tlačítko
- krystal
- dveře
- metač firebalů (8 směrů)
- metač firebalů (1 směr)
- metač firebalů (1 směr)
- schody

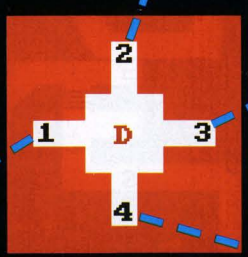
- S použít svitek
- D symbol draka
- K klíč
- dračí koule
- Z další život
- rozstřilitelná stěna



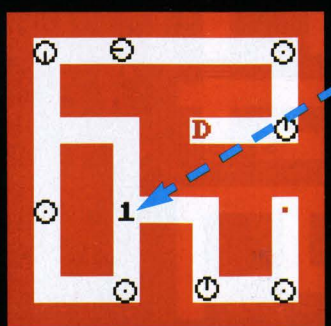
AREA 10



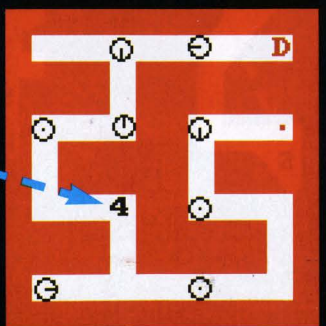
AREA 10



AREA 10



AREA 10



AREA 10

TÉMĚŘ 10 000 PŘEDPLATITELŮ VÍ, PROČ...

zasílání ve speciální modré fólii **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného **avizo** - na adresce Vás budeme informovat o stavu Vašeho předplatného **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla * **levnější Excalibur a Level** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč (jen ČR) **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání ** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobírky: u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědna za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazku firmy Games World.

... A JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR (LEVEL)?

Česká republika:

1 číslo Excaliburu: 18 Kč

12 čísel Excaliburu: 12 x 18 = 216 Kč

24 čísel Excaliburu: 24 x 18 = 432 Kč

1 číslo Levelu: 22,50 Kč

6 čísel Levelu: 6 x 22,50 = 135 Kč

12 čísel Levelu: 12 x 22,50 = 270 Kč

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/66 71 23 16** od 09. hod do 16. hod.

Slovenská republika: - NOVÉ!!!

1 číslo Excaliburu: 30 Sk

12 čísel Excaliburu: 12 x 30 = 360 Sk

24 čísel Excaliburu: 24 x 30 = 720 Sk

1 číslo Levelu: 40 Sk.

6 čísel Levelu: 6 x 40 = 240 Sk

12 čísel Levelu: 12 x 40 = 480 Sk

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/496 400**.

INFORMACE PRO SOUČASNÉ PŘEDPLATITELE

Druhý řádek Vás informuje o stavu Vašeho předplatného. Předplatné můžete kdykoliv prodloužit uhrazením příslušné částky na další předplatitelské období (viz ...jak si předplatit...). Pokud se v druhém řádku objeví „Předplatné vyčerpáno", znamená to, že pokud chcete dostávat další čísla, je nutné, abyste úhradu provedl co nejrychleji. V tomto řádku se mohou objevovat také další důležité informace.

Struktura samolepky:

```
NOVIN.VÝPLATNÉ          obsah zásilky
(Předpl.do: E42)   číslo předplatitele
Firma Jméno Příjmení
PSČ Město
```

Upozornění: Říďte se nejnovějšími informacemi. Ceny, adresy a další informace o současných podmínkách mohou být v příštím čísle změněny.

BIT

ATARI XE, XL
ATARI ST, STE
AMIGA 500 - 4000
COMMODORE 64
PC AT 286 - 586
ZX SPECTRUM
DIDAKTIK M, GAMA

EXCALIBUR 41
rok 1995

24 KČ / 30 SK

Otvorený dopis šéfredaktora časopisu BIT svojim čitateľom

Tento dopis začnem trochu filozoficky. Všetko vo svete ľudí má svoj začiatok a koniec. Nič netrvá večně, aj keby sme si to priali sebavšetci. Časopis BIT začal vychádzať v októbri 1991. Usúdili sme, že december 1994 je najvhodnejší termín na to, aby svoju činnosť ukončil. V nasledujúcich riadkoch sa Vám pokúsim stručne objasniť, čo nás k tomuto rozhodnutiu doviedlo.

Ako som už spomínal, BIT začal vychádzať v októbri 1991, teda necelé dva roky po novembrovej revolúcii ako prvý farebný časopis počítačových hier na území Československa. Pred ním vychádzali u nás len dva ďalšie časopisy podobného zamerania a to EXCALIBUR (v Čechách) a FIFO (na Slovensku). Oba vtedy boli v tých dobách čiernobiele a mali menší počet strán. Je len samozrejmé, že BIT si hneď na začiatku našiel svoj stabilný okruh čitateľov, ktorý spočiatku pozostávali hlavne z majiteľov 8-bitových Didaktikov a Spectier. Ako ubiehali mesiace, menil sa postupne nielen vzhľad časopisu, ale aj zloženie jeho čitateľov. Najvýraznejšie zmeny zaznamenal časopis, ale aj zloženie jeho čitateľov. Najvýraznejšie zmeny zaznamenal časopis číslom 10/92, keď sa znížila jeho cena z 29 Kčs na 25 Kčs, číslom 5/93, keď sa zmenil výrazne k lepšiemu jeho celkový vnútorný vzhľad a číslom 6/94, keď sa zvýšil počet strán na 48 a časopis začal vychádzať v náklade 15.000 ks na kvalitnejšom LWC papieri, kde lepšie vynikla farba obrázkov z hier. Zloženie jeho čitateľov sa postupne menilo od majiteľov 8-bitových počítačov k vlastníkom 16 a 32-bitových strojov, hlavne PC a AMIGA. Bolo to dané samozrejme aj pomerom recenzií a návodov, ktorý sa začal výrazne prikláňať k týmto typom počítačov. Za to si koniec-koncov redakcia od zarputilých majiteľov počítačov ZX Spectrum, Didaktik, C64 a Atari 800 vypočula neraz svoje. Tento trend, ktorý BIT iste pripravil o časť čitateľov, ktorý sa nevedeli preniesť cez tieň 8-bitovej hranice, tu konečne nechcem ospravedlňovať. Bol nevyhnetulný. Ako som spomenul na začiatku, všetko raz končí. Osembitové počítače majú svoj horizont za sebou už takmer desať rokov a nový herný software sa na ne v zahraničí nevyrába viac ako päť rokov. A o starých hrách nie je možné písať do nekonečna. Majitelia počítačov PC a AMIGA tento trend naopak prijali s veľkou radosťou, čo koniec koncov vyplýva aj z desiatok listov, ktoré sme od nich dostali.

Toto všetko sú ale veci, ktoré mal možnosť pozorný čitateľ BITu sledovať navonok. Teraz by som chcel začrieť trochu pod povrch, do vecí, o ktorých už bežný čitateľ vedel veľmi málo, alebo vôbec nič. Čo možno ešte vedel (dalo sa to zistiť napríklad z tiráže), bola skutočnosť, že vydavateľom BITu bola firma ULTRASOFT s.r.o. Táto firma sa od svojho vzniku zaoberá hlavne vývojom a distribúciou počítačových hier. Z tohoto dôvodu jej nepriamo vyplynula potreba dávať o svojich nových produktoch vedieť tým, pre ktorých boli určené. A pretože sa v tej dobe pre tieto účely nezdalo ani jedno médium dostatočne vyhovujúce, rozhodli sme sa vydávať vlastný časopis. Zámer sa podaril. BIT sa stal veľmi obľúbeným a čitatelia sa jeho prostredníctvom zoznamovali so svetovou produkciou hier a popri nej aj s produciou našou. Rozbehnutie časopisu však zďaleka nebolo lacnou záležitosťou. Spočiatku firma ULTRASOFT doplácala na každé jeho vydané číslo sumou prevyšujúcou 100.000 Kčs. Neskôr sa táto bilancia síce o niečo zlepšila, ale ziskovosť časopisu sa nikdy dosiahnuť nepodarilo. Pri posledných číslach ULTRASOFT ešte stále „sponzoroval" každé číslo BITu minimálne 50.000 Sk, čo znamená, že v podstate doplácal na každý jeden kus časopisu 3,30 Sk. Ak si skúsite tieto sumy vynásobiť číslom 39, ktoré predstavuje počet mesiacov, v ktorých BIT vychádzal, výjde Vám pekne okrúhle sedemmiestne číslo.

To, že bol časopis BIT neustále dotovaný z peňazí ULTRASOFT a bez nich by vôbec nemohol vychádzať, však nebolo jediným dôvodom jeho zastavenia. Druhým bolo akési logické vyústenie veci. Stav, keď firma, ktorá vyrába počítačové hry, zároveň vydáva časopis, v ktorom si vlastné hry aj sama recenzuje, iste nie je úplne normálny a v rozvinutých tržných ekonomikách sa v podstatě nevyskytuje. Aj keď sme sa snažili byť v našich recenziach k vlastným hrám minimálne rovnako prísny ako k iným, medzi čitateľmi to napriek tomu mohlo vyvolať istú nedôveru k objektivite hodnotenia. Prečo táto neobvyklá situácia vznikla, som už vysvetlil. Bolo to hlavne pre vtedajšiu absolútnu absenciu kvalitných počítačových časopisov u nás. Táto doba však už pominula a my sme usúdili, že úloha časopisu BIT bola splnená. Časopisov zaoberajúcich sa počítačovými hrami u nás v poslednej dobe vznikla ako húb po daždi. Dokonce toľko, že to je pre tak malý trh ako je Česko-Slovenský až priveľa. Je isté, že v konkurenčnom boji obstoja len tie najlepšie a najrozšírenejšie. Rozhodli sme sa preto, že nemá zmysel navzájom si konkurovať a trieštiť sily, keď je možná spoluprácia, ktorá nakoniec prinesie osoh všetkým. Počítačovým časopisom, firmám vyrábajúcim počítačové hry a hlavne Vám o koho tu vlastne ide najviac - čitateľom a hráčom. Chvíľu sme váhali, komu máme vlastne spoluprácu ponúknuť a nakoniec sme sa rozhodli podporiť tých, ktorí tu boli prví a zdá sa, že svoju prácu robia najlepšie - firmu P.C.P. a časopisy Excalibur a Level. Zo strany vydavateľa p. Ludvíka sme sa stretli s veľkým záujmom a zo spoločných rokovaní vzišiel návrh zastaviť vydávanie časopisu BIT a ty najlepšie materiály poskytnúť časopisom Level a Excalibur. Tým vzniknú akési Česko-Slovenské časopisy, ktoré preberú len to najlepšie a bude sa rozširovať po celom území Čiech a Slovenska. Bývalí čitatelia časopisu BIT teda nielen že neprídu skrátka, ale budú mať možnosť vybrať si medzi dvoma oveľa lepšími časopismi. Tí, ktorí si už zvykli na pravidelnú ponuku hier od firmy ULTRASOFT a anglických firiem, ktoré zastupuje, sa z ňou budú tiež naďalej stretávať na stránkach týchto časopisov. Táto zmena prinesie samozrejme aj množstvo výhod pre doterajších čitateľov EXCALIBURu a LEVELu, medzi iným zaujímavejší obsah časopisov a väčší výber pôvodných počítačových hier za prijateľné ceny.

Nakoniec vyzývam všetkých čiteteľov BITu, aby túto zmenu prijali s pochopením a všemožne podporili časopisy LEVEL a EXCALIBUR. Týka sa to aj externých prispievateľov, ktorých články, mapy a podnety v týchto magazínoch radi privítajú a budú patrične honorovať. Všetci súčasní predplatitelia BITu dostanú osobný dopis, v ktorom im ponúkneme možnost predplatenia jedného z dvoch spomenutých časopisov, alebo vrátenie peňazí. Čitatelia BITu sa na stránkach LEVELu a EXCALIBURu tiež dozvedia ako dopadla minuloročná súťaž a kto sú jej výhercovia. Výsledky minuloročnej ankety tiež nevýjdu navnivoč, ale budú zohľadnené v ďalšoím vylepšovaní oboch časopisov.

Takže nakoniec mi už zostáva iba zvolať poslednú vetu k našim skalním čitateľom: Nesmúťte. Bit zomrel - nech žije LEVEL aj EXCALIBUR.

Ľudovít Wittek, šéfredaktor časopisu BIT